

132 PÁGINAS DE GUÍAS Y TRUCOS PSX
¡GANA!
FIGHTER COLLECTION
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº1 • 495 pesetas
AVANCES
C&C RETALIATION
MEDIEVIL
DUKE NUKEM
TIME TO KILL
¡Vuelve el macarra más malhablado de la historia de los videojuegos!
¡NUEVA REVISTA!!
TRUCOS
POR UN TUBO
¡¡GRATIS!!
PÓSTER GIGANTE
de MEDIEVIL
26 páginas
TEKKEN 3
MEDIEVIL
GHOST IN THE SHELL • BREATH OF FIRE III • BLASTO
SENTINEL RETURNS • WRECKIN´ CREW • POINT BLANK
8 421174 023497







**La nueva revista de PlayStation con toda la informació que necesitas sobre el mundo de los videojuegos.**

## ¡¡VEN A CONOCERNOS!!

**En Madrid:**
Presentación de PLANETSTATION en la feria SIMO (stand nº 6060 del pabellón 6). Más información en la página 13.

**En Barcelona:**
Fiesta PLANETSTATION el jueves 22 de octubre a partir de las 9:30 horas de la noche en la discoteca MOOG (Arc del teatre 3, 08002 Barcelona)



PLANET STATION

Nº 1 Noviembre 1998
Revista mensual de PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat - Barcelona
Tel.: 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

**Editora:** Katharina Stock
**Director:** Juan Trujillo
**Producción:** Hans L. Kütz
**Administración:** Mª Tere Prieto
**Jefa de Redacción:** Agnès Felis
**Jefe de Cierre:** Ferran Reig
**Maquetador y grafista:** Jordi Carlos
**Ilustrador:** Abraham López
**Traductor:** Carlos Sierra

**PUBLICIDAD:**
Madrid: Waterbuk, S.L.
Juan Ruiz
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid
Barcelona: Sandra Araquistain

**DISTRIBUCIÓN:**
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

**FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:**
Fepsa 93 238 04 37

**IMPRESIÓN:**
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda - Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98



# PLANET STATION

**PRESENTACIÓN**

**100% PLAYSTATION 0% OFICIAL**

## El EQUIPO de PLANETSTATION
### Breve presentación de impresentables




**Nombre:** Ferran Reig, alias *Ferro*
**Cargo:** Gurú de Cierre y ayudante de cámara de Darth Vader en sus horas libres.
**Funciones:** Es el que recibe los palos (casi todos merecidos). Además, en PLANETSTATION ha hecho sus primeros pinitos como redactor (lo tuvimos que rehacer todo, pero vaya).
**Descripción:** Alto, bello, esbelto y encantador. O sea, un *sex symbol* (como Brad Pitt, pero en guapo). Lástima que no tenga ningún estilo; bebe como un pez.
**Armas:** Dominio total del teléfono como arma arrojadiza. Es su más fiel amigo (el único, de hecho).

**Nombre:** Agnès Felis, alias *Tucán*
**Cargo:** Visionaria de Redacción
**Funciones:** Ir a buscar cafés que luego nunca trae porque se entretiene charlando por los pasillos, ponerse modelitos, rellenar instancias para conseguir becas y, de vez en cuando, aporrear el teclado aleatoriamente. Como no se le entiende nada de lo que dice, también se encarga de atender las llamadas indeseadas.
**Descripción:** Es como Lara pero sin las pistolas, la mochila, la trenza, las gafas y esas dos... orejas que estrena en *Tomb Raider 3*.
**Armas:** Graznidos (sólo para no oírla haríamos lo que fuera)

**Nombre:** Juan Trujillo, alias *Truji*
**Cargo:** El dire (porque fue el primero en llegar a la Redacción, básicamente).
**Funciones:** Es el que manda. Y punto. También trabaja de estatua en un parque.
**Descripción:** Bajito, peludo, jorobado y plasta. Pero buen chaval fuera de la mazmorra. Trabajó de "extra" en *Resident Evil* sin maquillaje.
**Armas:** Voz de ultratumba.
**Arma de bonus:** cuenta chistes muy malos.

**Nombre:** Jordi Carlos, alias *Farina*.
**Cargo:** Director-shamán de Arte (lo mismo que "maquetista", pero en elegante).
**Funciones:** Mirar fotos en las revistas americanas (y las japonesas, y las alemanas...).
**Descripción:** Un pedazo de artista y, además, currante. Es una pena que esté dibujado en 2D (Fdo. Mamá de Farina).
**Armas:** Cambió el carboncillo por una litrona, un bote de disolvente y un Dual Shock.

**Nombre:** Abraham López, alias *Zao*
**Cargo:** Ya le caerá alguno (cuando sepamos a qué se dedica...).
**Funciones:** Cerrar antros por Madrid; entusiasmarse con todo.
**Descripción:** Es un *apasionao*.
**Armas:** Tiene más rollo que un sacamuelas. Su power-up favorito es un plato de callos grasientos y colesterólicos.





# SUMARIO

## DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía rápida para saber de qué juegos hablamos en este número de PlanetStation y cómo acceder a ellos rápidamente.



## ACTUALIDAD



## Teléfono de TRUCOS 906 319 344

Más información en la página 19

## AL HABLA

Cartas de los lectores. Las leemos todas y contestamos las más interesantes. Si no estás de acuerdo, ya lo sabes: manda una carta a esta sección.

## LIBRO DE RUTA

**Las guías más completas de los juegos que aún están calientes. Todas las pistas para recorrerlos de arriba abajo y algún que otro truco...**



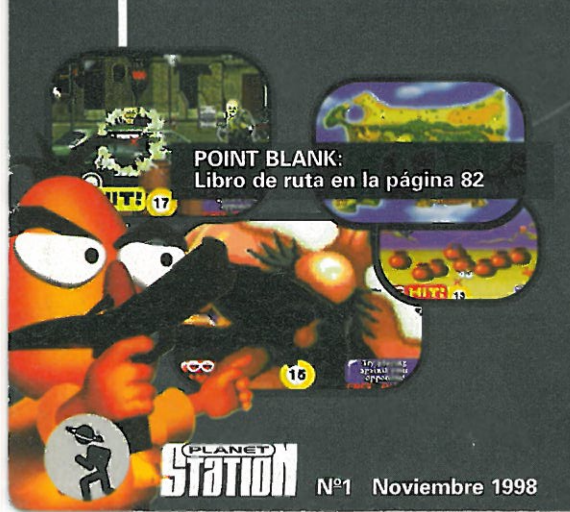
## INSTRUMENTAL

**Todo tipo de periféricos, accesorios y cacharros varios para tu consola o relacionados con el mundo PlayStation.**

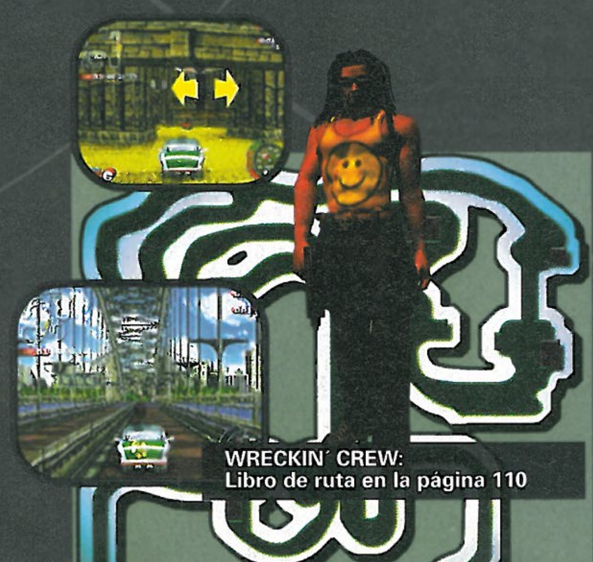


## ¡Te invitamos a SIMO!

Descubre cómo en la página 13



POINT BLANK: Libro de ruta en la página 82



WRECKIN' CREW: Libro de ruta en la página 110



BATMAN Y ROBIN: Libro de ruta en la página 100

# ARIO



## EXTRAS



## CUENTA ATRÁS

**Cuando se empieza a hablar de los juegos que se están desarrollando, se inicia la cuenta atrás. Hacemos un seguimiento de cómo avanzan los títulos en su camino hacia las tiendas. Una sección para ir abriendo boca...**



## EN ÓRBITA

**Los lanzamientos más recientes, comentados y analizados. Para que te hagas una idea de qué títulos merecen que te gastes unas perras.**



## CÓMIC

Conoce a Zao y, dentro de poco, no podrás vivir sin él. Cada mes tendrás una dosis de sus aventuras.................................128



SENTINEL RETURNS:
Libro de ruta en la página 66



BLASTO:
Libro de ruta en la página 84



BLAST RADIUS:
Libro de ruta en la página 94

GHOST IN THE SHELL:
Libro de ruta en la pagina 56





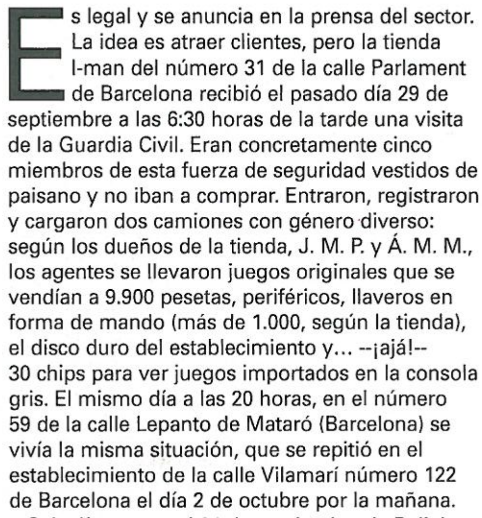
ACTUALIDAD

# NOTICIAS

**Entérate de todo lo que se cuece en el mundo Play´Station. Cada mes te informamos puntualmente de lo que hay que saber para estar en el ajo.**

## Guerra a la piratería

### La Guardia Civil registra tres tiendas en Barcelona y Mataró y se incauta de gran cantidad de videojuegos, hardware y chips



Es legal y se anuncia en la prensa del sector. La idea es atraer clientes, pero la tienda I-man del número 31 de la calle Parlament de Barcelona recibió el pasado día 29 de septiembre a las 6:30 horas de la tarde una visita de la Guardia Civil. Eran concretamente cinco miembros de esta fuerza de seguridad vestidos de paisano y no iban a comprar. Entraron, registraron y cargaron dos camiones con género diverso: según los dueños de la tienda, J. M. P. y Á. M. M., los agentes se llevaron juegos originales que se vendían a 9.900 pesetas, periféricos, llaveros en forma de mando (más de 1.000, según la tienda), el disco duro del establecimiento y... --¡ajá!-- 30 chips para ver juegos importados en la consola gris. El mismo día a las 20 horas, en el número 59 de la calle Lepanto de Mataró (Barcelona) se vivía la misma situación, que se repitió en el establecimiento de la calle Vilamarí número 122 de Barcelona el día 2 de octubre por la mañana.

Seis días antes, el 24 de septiembre, la Policía Judicial de Madrid había hecho lo propio en un establecimiento de Madrid, situado en el número 156 de la calle Santa Engracia. A raíz de la operación se incautaron 198 videojuegos, 61 copias de enciclopedias, 3 lectores y 3 grabadores de CD, 12 cables de conexión para videojuegos y 35 chips para evitar el sistema de anticopiado de juegos para PlayStation. En el momento de la intervención policial, J. P. P. S. F. se encontraba efectuando copias piratas del videojuego *Parasite Eve*, por lo que fue detenido. Hacía apenas tres semanas que la policía había registrado dos domicilios, dos locales comerciales y un vehículo en Badalona (Barcelona). Entre le material incautado en aquella ocasión, procedente de Hong Kong e introducido en España fraudulentamente, se encontraban 635 mandos de consola falsos y 1.143 tarjetas de memoria para consolas falsificadas o manipuladas. También fueron detenidas cuatro personas, una de las cuales había sido sorprendida en otra ocasión por la guardia urbana vendiendo videojuegos falsos en el mercado de San Antonio de Barcelona.

**Uno de los dueños de I-Man afirma que se trata de "una caza de brujas por el tema del chip"**

En cuanto a los dueños de la tienda I-Man de Barcelona, que el día 30 de septiembre pasaron a disposición judicial en Gavà y al cierre de esta edición se encontraban en la cárcel Modelo de Barcelona, afirmaron a PLANETSTATION que la visita de la policía fue una auténtica sorpresa, ya que no habían recibido ningún aviso ni tenían conocimiento de estar cometiendo ninguna actividad ilegal. Según J. M. P. y Á. M. M., la tienda cuenta con todos los permisos necesarios y paga los impuestos y aranceles de aduana de todos los productos que adquiere. Sin embargo, fuentes de la Guardia Civil nos dijeron que un perito de Sony había ido a Gavá desde Madrid para estudiar el género, tras lo cual confirmó que se trataba de material fraudulento. Por otra parte, la patrulla de puertos y costas de Gavá añadió que, aparte del delito contra la propiedad industrial e intelectual que esto podría suponer, los imputados también podrían haber cometido un delito de contrabando.

**El chip de la discordia**

Según los dueños del centro I-Man de Parlament, el 90% del material que les incautaron era totalmente legal --lo que de alguna manera implica que contemplaban la posible "alegalidad" del 10% restante--, y había entrado en nuestro país con el visto bueno de la policía de aduanas. Además, muchos de ellos habían aparecido en la revista oficial de Sony en España, *PlayStation Magazine*. Entre el material incautado se encontraban, por ejemplo, contro-ladores de Netac que llevaban el sello de la "CE". Aunque el acta oficial que llevaba la Guardia Civil al presentarse en el establecimiento especificaba que el género intervenido sería de Sega y Sony, de esta última compañía no se llevó nada.

La intervención de la Guardia Civil forma parte de una operación que se inició después de que Sony presentara una denuncia tras haber detectado la presencia en España de productos originales sin licencia procedentes de China.

Los dueños de la tienda acusaron el día 30 de septiembre por la mañana a Sony de no informar acerca de lo que se puede vender y lo que no "porque [dicha compañía] prefiere ganar dinero mediante actuaciones judiciales". Sin embargo, fuentes cercanas a la tienda nos confirmaron unas horas más tarde que, tal como nos había comentado el director de la Federación Anti-Piratería (FAP), José Manuel Turné, Sony se había dirigido específicamente a I-Man en repetidas ocasiones exigiéndole que retirara la publicidad que venía haciendo del chip . La tienda cumplió con esta exigencia, pero siguió comercializando e instalando chips, aunque "muy pocos", según una fuente cercana a I-Man. Esta misma persona declaró que Sony había dejado de servirles productos hace unos meses, mientras que Á. M. M. calificó lo sucedido como "una caza de brujas por el tema del chip".

Al cierre de esta edición de PLANETSTATION se había declarado el secreto del sumario. Ahora habrá que esperar a que el caso siga su curso judicial y a que las dos partes demuestren sus versiones para determinar la inocencia o la culpabilidad de los imputados, pero seguro que, mientras tanto, la guerra contra la piratería continuará dando que hablar.

### CAMPAÑA ANTI-PIRATERÍA EN ESPAÑA

La redada que se llevó a cabo en I-Man era la quinta que tenía lugar en el mes de septiembre; las anteriores se efectuaron en otros puntos de venta de Barcelona y Madrid. Todas ellas forman parte de una campaña para acabar con el software ilegal coordinada por la Federación Anti-Piratería (FAP), un organismo al que acudió a finales de 1997 la ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) con la intención de combatir la piratería. La ADESE agrupa a las once compañías más importantes del sector en España (Sony, Proein, Ubi Soft, Dinamic Multimedia, Friendware, Electronic Arts, etc.).

La FAP cuenta hoy con años de experiencia en el campo del audiovisual, durante los cuales ha conseguido, por ejemplo, reducir en un 74% la piratería de vídeos (en 1983 alcanzaba un 83% del total del mercado y hoy es, según las cifras oficiales, de un 6%). En junio de 1997, la FAP se presentó en una rueda de prensa que tuvo lugar en las oficinas de Sony Computer Entertainment en Madrid con el fin de que los medios de comunicación dieran a conocer su existencia y sus intenciones. En el año escaso que esta Federación lleva trabajando en el terreno del software ha abierto 116 investigaciones y ha efectuado 181 inspecciones en tiendas, que han dado lugar a 60 intervenciones de las fuerzas de seguridad. Los resultados de estas acciones en número de productos incautados han sido los siguientes:

- Más de 113.000 videojuegos piratas: 97.000 de Nintendo y Gameboy, 5.000 de PlayStation, 2.500 de PC, 345 de Sega Saturn y otros 6.000 discos CD-ROM que están siendo estudiados. Los títulos para PlayStation más pirateados son: Fifa 97 y 98, Final Fantasy, Gran Turismo, Tekken 2 y las dos entregas de Tomb Raider.
- 27 grabadores de CD con su correspondiente PC completo
- 66 consolas
- 855 chips multisistema

Las investigaciones que lleva a cabo la FAP se inician a instancias de las denuncias hechas por compañías de software, por tiendas que acusan a otros puntos de venta y por particulares. De momento, la FAP estima que el volumen de la piratería en este sector supera el 70% del total de las ventas.



# PSYGNOSIS:
## "A quien no se enganche con O.D.T. sólo se le puede decir una cosa: O.D.T."


Psygnosis presentó Psybadeck.

Con esta simpática frase cerró Psygnosis la presentación que hizo a lo grande sus nuevos títulos para la temporada de Navidad y el próximo año en la sala IMAX de Madrid. Los vídeos de demostración se proyectaron en la enorme pantalla de este cine ante más de 100 representantes de la prensa. A continuación pudimos probar algunos de los nuevos juegos —*O.D.T (or die trying), Colony Wars Vengeance, Fórmula 1 98, Psybadek* y *Global Domination*— en las consolas y PC que Psygnosis había instalado en otra de las salas del IMAX. De cara al año que viene este desarrollador está preparando la segunda parte de *G-Police, Lander, Attack of the Saucerman* y, sólo para PC, un simulador de tanques de combate llamado *Panzer Elite* que parecía de lo más interesante.

Psygnosis desmintió los rumores que han corrido sobre la posibilidad de que Eidos los fuera a comprar y confirmaron que seguirán perteneciendo a la órbita de Sony. Respecto a la proyección de la industria de los videojuegos, por la que nadie apostaba hace cuatro años, Psygnosis afirmó que actualmente se encuentra en situación de rivalizar con la de la música y el audivisual. Buena prueba de ello son los 40 millones de consolas PlayStation que se han vendido en todo el mundo en los 3 años que lleva en el mercado (780.000 de ellas en España y Portugal) y las previsiones de cara a finales de año: 20 millones más en todo el mundo (en la Península Ibérica Sony espera alcanzar la cifra del millón y medio de consolas una vez cerrada la campaña de Navidad).

# SIMO en Madrid,
## del 3 al 8 de noviembre

La feria, en la que se presentarán todas las novedades del sector de la informática, el mundo multimedia y las comunicaciones, durará en total 6 días, pero sólo estará abierta al público general el fin de semana, es decir, los días 7 y 8. En las pasadas ediciones de este certamen esta restricción no se cumplió a rajatabla que digamos, y los pabellones del IFEMA se llenaron de público todos los días. Pero este año los organizadores se han puesto duros y las "rigurosas medidas de control de acceso de visitantes" parecen indicar que las aglomeraciones se van a tener que concentrar en los dos últimos días de la feria.

PLANETSTATION no sólo estará allí, sino que además te invita a que tú también te des un rulo por los stands y, por supuesto, a que vengas a conocernos: nuestro stand será el número 6060 del pabellón número 6. En la página 13 encontrarás más información acerca de cómo conseguir una de las 300 invitaciones que regalamos. En esta trigésimoctava edición de Simo TCI habrá unos 800 stands repartidos en 50.000 m$^2$, pero tampoco hace falta que te los patees todos pabellones. La informática y hardware ocuparán cuatro pabellones, uno más que en las ediciones anteriores. ¡Nos vemos allí, pues!

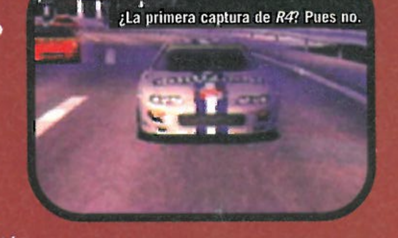
# Ubi Soft
## Laboratorios de desarrollo en España

La multinacional francesa Ubi Soft Entertaniment está montando desde el pasado mes de septiembre en nuestro país una rama de la empresa llamada Ubi Studios que se dedicará exclusivamente a desarrollar y crear videojuegos para PC y consolas. En sus oficinas de Sant Cugat del Vallés (Barcelona) , un equipo de jóvenes ingenieros se han puesto manos a la obra en el terreno de la programación y la I+D. La oferta de productos made in Spain crecerá sin duda gracias a este proyecto para el que Ubi Studios espera contar con 30 talentos dentro de un año. La sucursal Ubi Soft España se implantó hace cuatro años y desde entonces está dirigida por María Teresa Cordón.

# SATÉLITE USA

**Cat Bucannan, la corresponsal en Estados Unidos de la revista Play, se infiltra cada mes en las reuniones secretas y seduce a los peces gordos en busca de exclusivas. Y luego nos las pasa, claro.**

Por aquí se ha especulado mucho acerca del lanzamiento de *FINAL FANTASY VIII*, del desarrollador Square. Tras muchas horas de pesquisas, siento tener que deciros que las noticias no son buenas: las últimas estimaciones hablan ya de principios de 1999 para su lanzamiento en Japón, lo que significa que pasarán unos meses hasta que lo podamos leer sin traductor. Es posible que no llegue a Estados Unidos hasta el otoño del año que viene. Esperemos que la espera valga la pena...


¿La primera captura de *R4*? Pues no.

NAMCO ha anunciado que el juego que catapultó a la PlayStation a la fama está listo para calentar el asfalto por cuarta vez. ¡Exacto!, se trata de *R4: RIDGE RACER TYPE 4*. De momento no está claro ni dónde estará ambientado ni cómo será, pero al menos sabemos que está en camino. También podemos decir que este buque insignia de las series de carreras de NAMCO llegará a las tiendas de Japón hacia el mes de diciembre.


*Tiny Tank*: ¡mira quién habla!

La acción de plataformas y los disparos abundan en el blast'em-up para uno o dos jugadores de MGM *Tiny Tank*. A los mandos de un tanque muy hablador con una especial predilección por las metáforas coloridas tienes que salvar a la humanidad y derrotar al maléfico Mu-Tank a base de superar 15 niveles de puzzles, power-ups y 'cuentachistes' hilarantes que te alegrarán el día. *Tiny Tank* debería estar disponible en noviembre, así que pronto podremos estudiar esta rareza con detenimiento.

El clásico de las arcade y de las consolas *GAUNTLET*, que salió por primera vez en 1985, se une este año a la revolución 3D. Atari ha decidido lanzar en todo el mundo un nuevo *GAUNTLET LEGENDS*, pero primero lo hará en Estados Unidos. La recreativa llegará a los salones arcade yanquis este mismo mes de octubre, y poco después aparecerá una versión para PlayStation.


*Gauntlet legend*: ¡espectacular!.

# SATÉLITE JAPÓN

**_Noticias procedentes de Japón, la cuna de PlayStation._**
*Mes a mes recibimos informes del país del sol naciente a través del corresponsal en Japón de la revista Play, Shintaro Kanaoya. Nuestro hombre se mueve como pez en el agua por el mundo PSX y siempre está en el lugar adecuado en el momento oportuno.*

**CAPCOM vuelve a sus raíces con el lanzamiento de *Captain Commando* en la PlayStation. Se trata del primer videojuego que produjo la compañía, que incluso sacó su nombre del del propio juego (CAPtain COMmando, ¿lo pillas?). En Japón ha salido al mercado en septiembre como parte de la serie *Capcom Generations*, pero aún no se sabe nada concreto acerca del lanzamiento en Estados Unidos y Europa. Los fans nostálgicos ya pueden ir pensando en cómo conseguir una copia de importación.**



Vuelve *Captain Commando.*


*OverBlood2*: ¡mejor y más grande!

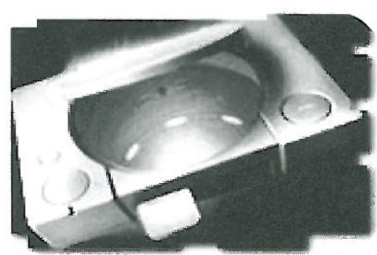
**EA sacó en Japón una original aventura futurista hace más o menos un año, y ahora se empieza a divisar ya la segunda parte, *OVERBLOOD 2*. La nueva versión promete más profundidad e inmersión. También abundan los puzzles, la acción y la intriga mientras te peleas con unas siniestras fuerzas (todavía desconocidas) en un sistema de escenarios 3D único que ofrece al personaje una total libertad para moverse y desplazarse. Para acabarlo de rematar, incluirá locuciones de actores conocidos que harán de narradores.**

**Hace unas semanas salió en Japón la secuela de *Gun Bullet*, que se titula *GunBarl* y mantiene el estilo de su precedente pero le añade un montón de cosas nuevas. Incluye un montón de subjuegos y modificaciones para los antiguos. Por ejemplo, en el primer juego había una sección en la que había que cargarse a unos animales en función de la foto que aparecía,**

GunBarl: dispara a los ruidosos.

# PlayStation2 a la vista

## Requisitos: prismáticos e imaginación



Sony se resiste a soltar prenda porque la cosa debe de estar bastante verde, pero con la de competencia que le viene encima (la Dreamcast, el Project X de VM Labs y la ambición de Bill Gates, que seguro que tiene algún as en la manga), lo que está claro es que se va a tener que espabilar si quiere seguir teniéndonos contentos. De momento casi todo lo que se puede contar al respecto son rumores, pero precisamente uno de estos datos no oficiales es que el día 20 de noviembre, fecha de lanzamiento de la Dreamcast en Japón, Sony contraatacará proporcionando las primeras informaciones oficiales acerca de la PlayStation 2.

Sin embargo, lo que tenemos ahora mismo son rumores, así que vamos a ellos. Lo más parecido a una fecha de lanzamiento que se había barajado hasta hace muy poco era "el año 2000" —como si el dichoso numerito no fuera acompañado por sí solo de suficientes dolores de cabeza—, pero las noticias de última hora, procedentes de la publicación británica *CVG*, apuntan al mes de abril de 1999 como posible fecha para el lan-zamiento en Japón de la PSX 2. En Estados Unidos y Europa podría llegar a finales del año que viene. En todo caso, esta-mos dispuestos a esperar, sobre todo porque sabemos que nuestra querida gris no nos va a fallar y, mientras tanto, va a continuar proporcionándonos interminables horas de entrete-nimiento: tanto los clásicos (*Wipeout, Duke Nukem, Soul Blade, Resident Evil*, etc.), como los que han saltado al ruedo en lo últimos meses (*Tekken 3, Colin McRae, Gran Turismo, Forsaken*, etc.), como los que están por venir (*Metal Gear Solid, Mortal Kombat 4, Tomb Raider 3, Quake II*, etc.) tienen lo que hay que tener para seguir dando mucha guerra.

Y es que ésa es precisamente la gran baza de PlayStation frente a las demás: la cantidad de juegos desarrollados para esta consola y, por supuesto, la calidad de muchos de ellos. ¿Para qué sirven los bits si no tienen carnaza que devorar? ¿Hay vida en la Nintendo 64 más allá de GoldenEye? La única plataforma que supera a la de Sony en este sentido es el PC, pero los inconvenientes en el caso del ordenador vienen de muchos otros lados. Sin embargo —y ahí vamos—, este privilegio va a dejar de ser muy pronto exclusivo de PlayStation: la gran ventaja con la que parte la Dreamcast es su arquitectura abierta (incluirá una adaptación del sistema operativo Windows CE de Microsoft), que facilita enormemente la conversión de los juegos desarrollados para PC. Esto significa que la nue-va consola de Sega amenaza con superar desde su nacimiento a la de Sony no sólo desde el punto de vista tecnológico —¡fal-taría más, la gris ha cumplido ya dos años!—, sino también en la cantidad de software disponible.

### COMPATIBILIDAD

En este sentido, el gran dilema de Sony frente al desarrollo de una nueva consola es si conservar la ventaja de contar con

cientos de títulos para PSX y apostar por la compatibilidad entre la PlayStation y la PlayStation 2 o si, por el contrario, poner a cero el marcador y hacerlo todo a lo grande. Para los usuarios, lo mejor es que los juegos que ya tenemos sean compatibles; sin embargo, hay que tener en cuenta que los viejos títulos para PSX se han desarrollado pensando en unas prestaciones técnicas determinadas —que son las que cumple la actual PlayStation— y que, por lo tanto, no lucirán en "la 2" como los títulos concebidos y orientados a un hardware superior.

Por otra parte, la posición de la industria (desarrolladores, editores, distribuidores, etc.) está clara: lo que interesa es vender más, y eso significa forzar a los usuarios a que compren más. ¿Queréis juegos más espectaculares en una máquina más potente? Pues ¡hala, a pagar! A nosotros no nos lo han dicho, pero a Sony sí; ante un mercado saturado de software para PlayStation —a finales de este año habrá más de 500 títulos disponibles—, los editores están presionando para que la PlayStation 2 no sea compatible con el fin de que los productos desarrollados directamente para la nueva consola tengan más salida. Pero de momento no parece que vayan a salirse con la suya: los rumores más recientes afirman que el lector DVD de la PSX 2 podrá leer también los CD-ROM actuales.

### *INTERNET*

Otra de las prestaciones de las que se ha hablado al enumerar las innovaciones de la PSX 2 es la del acceso a Internet. La Red es un aliciente al que las nuevas plataformas no quieren renunciar; en Internet hay de todo y, por lo tanto, resulta atractiva para todo el mundo (próximamente encontraréis en las páginas de PLANETSTATION un especial sobre las sedes web dedicadas al mundo PlayStation y de las consolas en general). Además, la competencia también parece que va a apostar por que sus sistemas sirvan como plataformas de acceso a Internet —la Dreamcast que se va a comercializar en Japón y Estados Unidos incluye módem, y lo más probable es que así sea también en Europa—, de modo que a Sony no le va a quedar más remedio que estar a la altura. Los rumores apuntan incluso hacia la posibilidad de que la PlayStation 2 sea una "set-top box", es decir, un dispositivo capaz de canalizar todos los servicios que puede ofrecer un televisor: películas, videojuegos, terminal de Internet...

Esto podría afectar al diseño de la PSX 2, lo que equivale a no decir nada porque la pinta que tendrá la nueva consola de Sony es la guinda del montón de incógnitas que rodean a su desarrollo. A pesar de las imágenes que se han publicado en algunos medios, lo cierto es que la compañía no se ha pronunciado al respecto. Para variar.

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS (0% OFICIALES)

| | PlayStation 2 | PlayStation |
|---|---|---|
| CPU | 128 o 256 bits | 32 bits |
| Potencia/Velocidad | 266-400 MHz | 33 MHz |
| RAM | 24 MB (SDRAM) + 6 de Texture RAM | 16 MB |
| Sound RAM | 4 MB | 512 KB |
| Resolución | 640 x 480 píxels en color de 16 bits | 256 x 224 - 740 x 480 píxels a 16,7 millones de colores (máx.) |
| Rendimiento 3D | 50 mega-píxels/segundo 4 millones de polígonos x seg., aceleración geométrica con coma flotante | 4.000 sprites de 8 x 8 píxels, 360.000 polígonos/segundo rotación de decorados |
| Formato | CD-ROM 32x o DVD-ROM Acceso a Internet (56 Kbps) PDA (accesorio tipo Gameboy) | CD-ROM 2x - 4x |

# RÁNKING

## LOS 10 MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PARA PLAYSTATION

...según Gamecenter (www.gamecenter.com; sede web sobre videojuegos de la revista on-line C-net)

1. Tekken 2
2. Twisted Metal 2
3. Wipeout
4. Final Fantasy VII
5. Soul Blade
6. Armored Core
7. Resident Evil 2
8. NHL 98
9. Jumpin´ Flash
10. Blood Omen: Legacy of Kain

## ¡VOTA!

¿Estás de acuerdo con esta clasificación? Haz tú propia quiniela y envíanosla a:

PLANETSTATION - Ediciones Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

o por correo electrónico a: planet@intercom.es
Periódicamente publicaremos el estado de "El ránking de los lectores" y sortearemos entre los participantes los títulos más votados.

## ¡Y GANA!








ACTUALIDAD

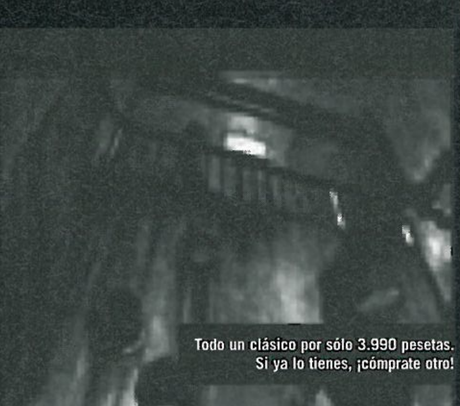
# La fiebre Resident Evil

***Película, edición Platinum, monigotes y pasaje del terror***

Hay que ver lo que pueden dar de sí una banda de zombis: secuelas aparte, *Resident Evil* se añade este mes a la oferta de la línea Platinum ælo que significa que pasa a costar 3.990 pesetas— y ya es también carne de celuloide, de plástico y de escenario de un "pasaje del terror". Pero vayamos por partes. Empezando por la versión en pantalla grande, resulta que la película ya tiene guión, y más de uno. Hace unos meses, nuestros colegas de la revista norteamericana PSM comentaban una versión que habían leído æla última por entoncesæ escrita por Alan McElroy (el responsable de aquel engendro cinematográfico llamado Spawn); se trataba de un guión que, si bien no era ninguna maravilla, al menos parecía capturar bastante bien el espíritu del juego. Sin embargo, la misma PSM informaba en septiembre de un presunto acuerdo para que George Romero (el director de La noche de los muertos vivientes, que ya era otra cosa) reescribiera completamente el guión y dirigiera la película. Pero, tal como están yendo las cosas, no nos extrañaría que aquélla no fuera la última palabra al respecto...

En segundo lugar, la fiebre *Resident Evil* se ha unido a la que sienten los yanquis por los monigotes de plástico, y el resultado han sido dos personajes del juego (Leon y Claire, concretamente) convertidos en muñecos. Nosotros ya les hemos reservado un lugar en la estantería de honor de la Redacción.

Por último, los fanáticos de *Resident Evil* pueden acabar de saciar su sed nada menos que en Osaka (Japón), donde han montado una especie de pasaje del terror que reconstruye los escenarios y el ambiente del juego. Todo en 3D y sin un solo píxel, por supuesto, ya que los zombis son actores que se abalanzan sobre los sufridos transeúntes para quitarles el hipo.



Todo un clásico por sólo 3.990 pesetas. Si ya lo tienes, ¡cómprate otro!

***RESIDENT EVIL: LA PELÍCULA***

***Prácticamente todo lo que se sabe acerca del film son rumores, pero ahí van:***

*Estudios: 20th Century Fox o Dimension Films*
*Productora: Constantin Films*
*Guionista/Director: George A. Romero*
*Presupuesto: 60 millones de dólares (unos 9.000 millones de pesetas, na' menos)*
*Estreno: 15 de octubre de 1999 (dentro de un año justo), a las 11:45 de la mañana (la hora sí que es segura)*

# OTROS P

## LA DREAMCAST, A PUNTO PARA LOS 'JAPOS'

Si no cambian los planes (cosa que no ocurre nunca en este mundillo de los videojuegos...), la Dreamcast de Sega estará en las tiendas japonesas el próximo 20 de noviembre a un precio de entre 20.000 y 30.000 yenes (150 - 225 dólares, que equivalen a unas 22.000 - 34.000 pesetas). ¡Si lo del teletransporte funcionara en la vida real! Nosotros mejor que no nos impacientemos porque a Estados Unidos y Europa no llegará hasta otoño del año que viene, pero lo que sí podemos hacer es babear. Y es que no es para menos: 128 bits, inmejorables perspectivas para adaptar los cientos de juegos desarrollados para PC, acceso a Internet...

La Dreamcast es una auténtica golosina que aún tardaremos en catar, pero de la que —a diferencia de la PlayStation 2— sí disponemos de bastante información procedente de Sega. La compañía se ha querido asegurar el tiro esta vez y se ha gastado 75.000 millones de pesetas en la promoción de su nueva consola. Además, ha aprendido del error que cometió con la Saturn y se ha granjeado el apoyo de la industria (las llamadas "3rd parties", que son los desarrolladores independientes para una plataforma de otra compañía). Los programadores recibieron con mucha antelación su correspondiente kit de desarrollo y la información necesaria para ponerse manos a la obra. El resultado es que es muy probable que la Dreamcast salga al mercado arropada por más de una decena de títulos. Lo que parece estar más en el aire es la posibilidad de jugar en red vía Internet; Sega afirma estar desarrollando una especie de comunidad de videojuegos a modo de proveedor de servicios Internet (ISP) para convertir esta utopía en realidad, pero mejor que no sigamos porque la entrañable gris ya está sacando las uñas...



# ANETAS

**LA ANÉCDOTA:** Shoichiro Irimajiri, el presidente de Sega, dijo que el logo de la compañía no va a aparecer en la Dreamcast. ¿No está orgulloso de su retoña? De la nueva sí, y precisamente por eso no quiere se la relacione con una marca que últimamente ha tenido algún que otro fracaso.... Los juegos, en cambio, si que llevarán el logo de Sega.

## DREAMCAST: CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

| | |
|---|---|
| CPU | 128 bits (según videogames.com, en realidad el procesador es de 64-bits) |
| Potencia/Velocidad | 200 MHz |
| RAM | 16 MB |
| Sound RAM | 64 sonidos simultáneos |
| Resolución | 640 x 480 píxels a 16 millones de colores |
| Rendimiento 3D | Más de 3 millones de polígonos x segundo |
| Sistema operativo | Windows CE adaptado (soporte DirectX) |
| Formato | CD-ROM de alta densidad (1 Giga) |
| Acceso a Internet | 33,6 Kbps actualizable. Posible sustitución por módem para cable. |
| PDA | Se venderá por separado. Pantalla de cristal líquido, 8 bits y 128 KB. Guardará partidas y podrá intercambiar datos. |
| Controladores | Rojo, amarillo, azul y gris. 6 botones |

## JUEGOS PREVISTOS

| Título | Desarrollador |
|---|---|
| Akolyte | Ionos |
| D2 | Warp |
| Godzilla Generations | Sega |
| Kitahe | Hudson |
| Looney Tunes | Infogrames |
| Messiah | Shiny |
| Mercurius Pretty | NEC |
| Metropolis | Bizarre Creations |
| Monster Breeder | NEC |
| Pen Pen Triathlon | General Entertainment |
| Resident Evil 4 | Capcom |
| Sega Rally 2 | Sega |
| Sengoku Turb | NEC |
| Seventh Cross | NEC |
| Sonic Adventures | Sega |
| Street Fighter 3: | Capcom |
| Title Defense | Climax |
| Unreal | GT Interactive |
| Virtua Fighter 3 | Sega |

# RÁNKING

## LOS 10 JUEGOS MÁS VENDIDOS

En CentroMail

| PSX | N64 | PC |
|---|---|---|
| 1. Tekken 3 | Banjo Kazooie | Commandos |
| 2. Azure Dreams | F1 World G. P. | Star Wars. Rebellion |
| 3. Colin McRae | I S S 98 | Final Fantasy VII |
| 4. Tombi! | Mission: Impossible | Starcraft |
| 5. Sentinel Returns | Goldeneye | Blade Runner |
| 6. Gran Turismo | NBA Courtside | Carmaggeddon |
| 7. Resident Evil 2 | Copa del Mundo 98 | Unreal |
| 8. Alundra | Forsaken | Age of Empires |
| 9. Tomb Raider 2 | Yoshi Story | F-15 |
| 10. Crash Bandicoot (Platinum) | GT 64 | M1 Tank Platoon 2 |

## EL SOFTWARE MÁS VENDIDO

En Fnac

| Consolas | PC |
|---|---|
| 1. F-1 World Grand Prix | Las tres mellizas |
| 2. Tekken 3 | Commandos |
| 3. Mission: Impossible | Windows 98 |
| 4. Gran Turismo | Abracadabra Rosa |
| 5. Jungla de Cristal (Platinum) | PC Fútbol 6.0 Ext. 2 |
| 6. Crash Bandicto (Platinum) | Rebellion |
| 7. Colin McRae | Versalles |
| 8. Porsche Challenge (Platinum) | Civilization II |
| 9. Tombi! | Myst Classic |
| 10. F1 WORLD G.P. | Money 5.0 |

## El Amiga está vivo

### La próxima generación tendrá mucho que ver con el PC




La plataforma Amiga, creada por Commodore en 1985, se prepara para volver a dar guerra a manos de Gateway 2000, la compañía que la adquirió en 1997. Aunque no ha muerto en ningún momento, ya que en todo el mundo se han mantenido comunidades de usuarios y aficionados, lo cierto es que en los últimos años se ha ido convirtiendo en un soporte residual para el que prácticamente no se programaba nada con fines comerciales. Sin embargo, durante el World of Amiga Show, que se celebró en mayo, el presidente de Amiga Inc., Jeff Schindler, hizo pública la próxima resurrección del Amiga tomando como base el hardware del PC (se trabaja con la plataforma x.86 como sistema de desarrollo). Pero, según la compañía, este primer paso sólo será un puente hacia la versión 5.0 del Amiga, una máquina que utilizará la tecnología de hardware y software más evolucionada y revolucionaria.

En cuanto a la compatibilidad con el material para las versiones anteriores de esta plataforma, el Amiga 4.0 soportará la mayoría de aplicaciones existentes mediante emulación. Por otra parte, la empresa está desarrollando junto con otro distribuidor de hardware una extensión de hardware —llamada de momento Amiga Classic Card— que permitirá completar la compatibilidad.

Amiga Inc. piensa producir estaciones de desarrrollo basadas en la tecnología actual del PC que costarán 1.300 dólares como máximo y que irán destinadas, en principio, a los programadores para Amiga. Sin embargo, dada la existencia de una comunidad de entusiastas de esta plataforma, el presidente de la compañía no descarta que compradores particulares se interesen por la nueva plataforma. Incluso es posible que los aficionados se la monten en casa, ya que la mayor parte del hardware necesario —componentes para PC— está disponible en el mercado.

La próxima generación de Amiga tendrá un nuevo sistema operativo æno se abandona el propio de Amiga, pero se está negociando la posibilidad de adquirir la licencia de algún OS ya existente con el fin de acelerar el proceso de desarrollo del Amiga OS para poder lanzarlo cuanto antesæ y una arquitectura abierta en la que la compañía Amiga Inc. está trabajando junto con otras empresas del sector. Si todo va bien, el Amiga entrará en el siglo XXI dispuesto a ocupar un puesto preeminente en el mercado digital y multimedia. Al menos, ésa es la idea.

**La anécdota:** el Amiga se utilizó en parte de la producción de la película *Titanic*, lo que demuestra que esta plataforma aún tiene cosas qué decir.

## El futurista iMac de Apple

### ya está en la calle

Esta cosa tan mona es el nuevo ordenador de Apple. Se llama iMac y en España se puso a la venta el pasado día 1 de octubre a un precio de unas 250.000 pesetas. Al cierre de esta edición no había aún cifras de ventas, pero el lanzamiento en España viene precedido por un gran éxito de público y crítica en EE.UU., Japón e Inglaterra. La promoción que Apple empezó a hacer del iMac hace unos meses consiguió que se efectuaran miles de pedidos antes de que el ordenador llegara a las tiendas, y de momento parece que los que lo han probado están encantados con el nuevo invento: es cómodo, rápido y fácil de usar. Un usuario declaró a PLANETSTATION desde Londres que "es una pasada. Llegó en una caja, lo enchufamos y ya funcionaba" [sic].

Aparte del original diseño, una de las mayores peculiaridades del iMac es que la CPU y el monitor están completamente integrados, por lo que ocupa mucho menos espacio que un ordenador convencional. Sin embargo, en su pequeña carcasa cabe nada menos que un procesador PowerPC G3 a 233 MHz, 32 MB de SDRAM (ampliables hasta 128), un disco duro de 4 GB, un lector de CD-ROM de 24x y un módem de 56 Kbps, entre muchas otras cosas que, dado que el plástico de la parte de atrás (la parte azul) es translúcido, podrás ver tú mismo. Según Apple, el rendimiento del iMac supera en un 40% al de un Pentium II a 400 MHz gracias a la optimización de sus recursos. Aunque todavía no lo hemos comprobado por nosotros mismos, le deseamos mucha suerte a este nuevo vástago de Apple; nos ha caído bien.



# TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

***Los trucos siempre son bienvenidos en la Redacción de PLANETSTATION, así que les dejamos la puerta abierta hasta última hora.***

### FINAL FANTASY VII

*Uno de los mayores misterios de Final Fantasy VII, cuya resolución desconocen incluso muchos expertos en este juego, es cómo se consigue el conocimiento Enemy Skill Chocobuckle. Ya puedes dejar de buscar por ahí la respuesta, porque te servimos en bandeja la solución al enigma:*

1. Necesitas tener el L4 Suicide Enemy Skill (conocimiento enemigo suicida de nivel 4).
2. Ve a los establos Chocobo y compra dos Mimetts.
3. Dirígete a las pistas que hay cerca de Mideel y vagabundea por ahí; al final aparecerá un Chocobo.
4. Cárgate a todos los enemigos menos uno sin desprenderte del Chocobo (hasta este momento podrás alimentarle con cualquier vegetal que no sean Mimetts).
5. Alimenta al Chocobo con uno de los Mimetts y utiliza L4 Suicide sobre el enemigo y sobre el Chocobo.
6. El Chocobo empleará ahora el Chocobuckle con la persona que haya activado el Suicide.

### COLIN MCRAE RALLY

*Si crees que ya le has sacado todo el jugo a este fantástico juego de rallies, ha llegado el momento de marcarte alguna extravagancia. Con los trucos especiales que aquí te ofrecemos, podrás correr en modo turbo, pasar la dirección a las ruedas de atrás o incluso girar con las cuatro ruedas, entre otras cosas. ¿Cómo se hace? Pues identificándote con estos nombres, ¿cómo si no?*

OPENROADS - Todas las pistas disponibles (incluidas las Special Stages) en Time Trial y en Rally
SHOEBOXES - Dispones de los cuatro coches extra en Time Trial: Ford Escort Mk II, Ford RS200, Lancia Delta Integrate y Audi Quattro
BACKSEAT - Nicky Grist al volante
PEASOUPER - Todas las pistas envueltas en niebla
BUTTONBASH - Pulsa ✕ y ● alternativamente para acelerar
DIRECTORCUT - Editar la película donde ves el rally que has hecho
KITCAR - Automóvil especial Rally Edition totalmente personalizado
TROLLEY - Dirección en las cuatro ruedas
FORKLIFT - Dirección en las ruedas traseras
HELIUMNICK - Nicky Grist, el copiloto, bajo los efectos del helio
MOREOOMPH - Modo turbo
BLANCMANGE - ¿Te acuerdas de esa cosa viscosa llamada Blandy-Bloob? ¡Pues adivina de qué estará hecho tu coche!
NIGHTRIDER - Carrera nocturna en todas las pistas
SKCART - Pistas en dirección contraria (modo Time Trial)
WHITEBUNNY - Pistas simétricas y el conductor a la derecha
MOONWALK - Disminuye la fuerza de la gravedad
SILKYSMOOTH - Refresco de pantalla más rápido



# ¡Ven a SIMO!










*LLAMA AL **906 319 344** y sólo tendrás que dejar tus datos para conseguir una invitación a SIMO TCI, la feria de informática y electrónica de entretenimiento más importante de España. Con esta invitación podrás conocer los nuevos proyectos del mundo de los videojuegos y probar las últimas novedades para PlayStation y otras plataformas los días **7 y 8 de noviembre de 1998** en **Madrid**.*

*Además, el equipo de PLANETSTATION te esperamos en el stand nº **6060** del pabellón nº **6**, donde organizaremos torneos con premio de diferentes juegos y regalaremos gorras y camisetas de PLANETSTATION entre el público.*




**Las 300 primeras llamadas que soliciten una invitación a SIMO TCI llamando a PLANETSTATION al 906 319 344 obtendrán automáticamente un pase para un solo día. Los agraciados podrán recoger su invitación en la entrada principal de SIMO TCI el sábado día 7 de noviembre de 10 h. a 11 h. y de 15:30 h. a 16:30 h., o el domingo día 8 de 10h. a 11 h.**

**SIMO TCI se celebra en:**
**IFEMA, Feria de Madrid**
**Parque Ferial Juan Carlos I**
**28042 Madrid - España**
**Tel.: 91 722 53 30 / 91 722 50 00**
**Horario:**
**Sábado 7: De 10.00 a 19.00 h.**
**Domingo 8: De 10.00 a 15.00 h.**

*Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido*

**Más información sobre SIMO en las páginas de *Noticias* de este mismo número de PLANETSTATION.**

CONCURSO

# ¡GANA!

## RESIDENT EVIL 2

**Consigue una de las 10 copias de este clásico que no puede faltar en ninguna colección de PlayStation que se precie. ¡Imprescindible!**

**El sorteo se celebrará el día 15 de noviembre de 1998 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 3 de PLANETSTATION.**



PLANETSTATION y Virgin te regalarán una de las 10 copias de Resident Evil 2 que salen a sorteo si consigues averiguar en qué ciudad han montado un túnel del terror que reconstruye los personajes y ambientes de este zombi'em-up de Capcom. Veeenga, vaaa, te damos una pista...

A) Londres
B) Jerez de la Frontera
C) Osaka
D) Florida

Tienes 2 opciones: investigar o afinar la puntería. La respuesta puede no estar muy lejos de esta página, así que, si quieres asegurarte el tiro, búscate una pipa (¡de fumar!, que mira que sois violentos...) y una lupa y no pierdas más tiempo. Luego viene lo difícil: rellenar, recortar y mandar el cupón que hay en esta página a la dirección indicada en esta página.

**BASES DEL CONCURSO**

La participación en este sorteo lleva implícita la aceptación de las bases del concurso, que son las siguientes:

- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias)
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo

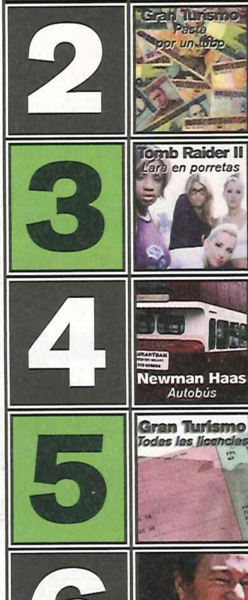


PLANETSTATION
Editorial AURUM
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
CONCURSO RESIDENT EVIL 2

CONCURSO RESIDENT EVIL 2
¿En qué ciudad han montado un túnel del terror de Resident Evil?
- A) Londres
- B) Jerez de la Frontera
- C) Osaka
- D) Florida

Nombre: ........................................
Dirección: ........................................
........................................
Telefono ........................................





**2** — *Gran Turismo — Pasta por un tubo*

**Para aumentar tus créditos en modo Gran Turismo, ve a la pantalla Home y pulsa L1 + R1 + ⇧ + Start; si quieres reducirlos, pulsa L1 + R1 + ⇩ + Start. Para reducir o alargar la duración del día de carreras, pulsa L1 + R1 + ⇨ + Start o L1 + R1 + ⇦ + Start, respectivamente.**
¡Qué mala suerte! Resulta que esto sólo funciona en el disco de preproducción del juego, así que... ¡que nadie se haga ilusiones!

**3** — *Tomb Raider II — Lara en porretas*

**Ve a casa de Lara y ponla de pie sobre la cama. Mientras el jugador 2 pulsa ■ al ritmo de la canción *Never Ever* de All Saints, el jugador 1 tiene que hacer "bailar" a Lara con saltos, rodamientos, pasitos, etcétera. Al cabo de un par de minutos, comenzará a oírse una percusión. Cuando ésta deje de sonar, Lara dirá "I'm really hot... I'd better have a shower", que traducido del bárbaro significa "¡Huy, qué calor! Voy a darme una ducha". Entonces irá al lavabo y cuando vuelva sólo llevará puestas las botas y la mochila.** ¡Qué morbo! Si fuera verdad, a lo mejor la gente dejaría de enviarnos estas chorradas.

**4** — *Newman Haas — Autobús*

**4. Teniendo cuidado de que la rueda de opciones no se haya movido, introduce este combo: L1 x 1, R1 x 7, L1 x 5 y R1 x 19. Conseguirás todas las pistas y todos los coches. Para convertir los coches en autobuses, pulsa L1 x 3, R1 x 15, L1 x 3, R1 x 11, L1 x 14, R1 x 5, L1 x 25.** ¿Ah, sí? Nos gustaría saber qué tiene contra los botones frontales (los L y R) el cretino que se ha inventado esto, máxime cuando en este juego ya tienes disponibles todos los coches y las pistas desde un principio.

**5** — *Gran Turismo — Todas las licencias*

Si quieres tener todas las licencias sin esforzarte por conseguirlas lícitamente en el juego, sólo tienes que seguir estos tres pasos: 1) comenzar la de tipo B; 2) pausar el juego; 3) pulsar ⇧, ■, ⇦, ▲, ⇧, ⇧, ■.
Si a alguien le funciona este truco, que también lo utilice cuando el revisor le pille sin billete en el tren, porque seguro que tiene poderes mágicos. ¡No te fastidia!

**6** — *Tomb Raider II — Mayordomo*

**Ve a casa de Lara y encierra al mayordomo en el congelador de la cocina. Acaba la carrera de asalto en tiempo récord y vuelve al congelador para ver si el mayordomo se ha quedado helado. Sal al menú principal y podrás jugar llevando el mayordomo.**
Sí, claro, y además tu PlayStation se convertirá en un dinosaurio. Vale que mucha gente querría ser el mayordomo de Lara para servirle el desayuno en la cama, pero llegar al extremo de inventarse estas cosas no es sano.

**7** — *Parappa — Fondo Bonus*

**Para conseguir este bonus de fondo de pantalla, pulsa repetidamente los botones ⇧, ■, ▲, ● y ✕ en el nivel 1.**
Pues esto funciona, pero es un auténtico asco. Lo único que consigues es un par de símbolos que dan vueltas en el fondo de la pantalla porque has hecho el rap totalmente mal. Un consejo en exclusiva para el "genio" que ha difundido este truco: si en Die Hard no vas corriendo a por la bomba, conseguirás una "explosión de bonus".

**8** — *Tomb Raider II — Ir en moto*

**En el último nivel del juego, baja las escaleras y sal de la casa. Fuera encontrarás una moto que Lara puede utilizar. Ponla a tope y vuelve al jardín para atropellar a los gángsters.** Las palabras "Lara" y "moto" nunca deberían ir juntas en una misma frase. Lara es una chica un poco retro y no le gustan estos cacharros... al menos eso afirma nuestro diseñador que le dijo Lara anoche.

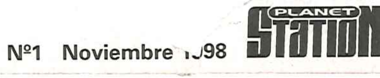
**9** — *Jeremy McGrath Supercross — Moto extra*

**Para conseguir la Honda CR 500 pulsa ▲, ■, ●, L2, ■, R2, ●, L1, L2, ■ en la pantalla de selección de motocicleta.**
Este código no te proporciona ni un patinete con ruedas de madera. ¿Cómo es que hay gente que hace circular estos trucos en Internet? ¿No tienen nada mejor que hacer?

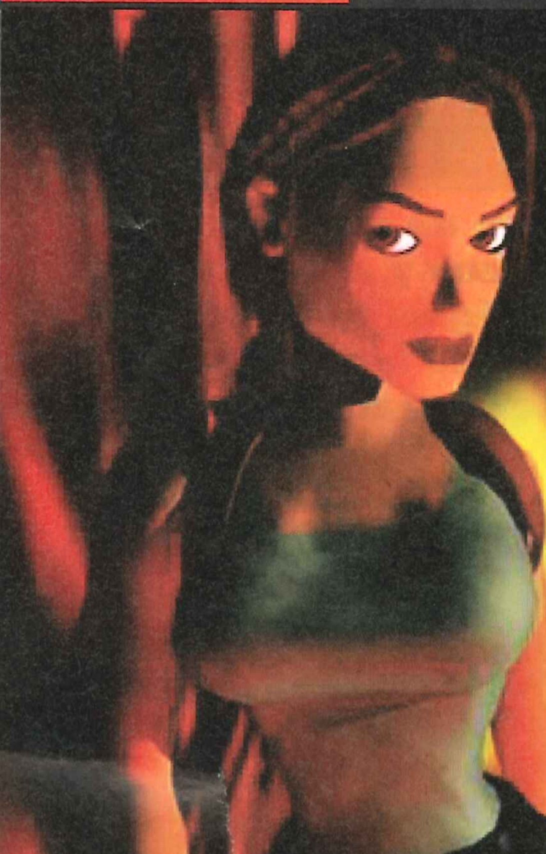
**10** — *Resident Evil — Barry*

**Cuando Chris aparece caminando en la pantalla de inicio, mantén pulsado Select y R1 mientras pulsas △ x 3, □ x 3, ○ x 3, ○ x 3. Después, en lugar de Chris y Jill podrás escoger a Barry o Wesker.**
Hay que ver las cosas que se inventa la gente. Claro, hombre, Barry tendrá mucho éxito entre las jugadoras gracias a su labia y sus bromitas histéricas. Además, Grant invitará a todo el mundo a cerveza y saldrá del televisor para darle unas palmaditas en la espalda al jugador.

*¿Has descubierto algún truco que tenga efectos indeseables? ¿Ha llegado a tus oídos algún código que no te funciona? Si es así, llámanos, escríbenos o e-mailéanos a:*







# TOMB RAIDER 3

| | |
|---|---|
| Editor: | Eidos / Core |
| Distribuidor: | Proein |
| Disponible: | 1998 |

Las folclóricas tienen una firme creencia en el siguiente principio: "el tercer disco es la clave: o tu buena estrella se confirma, o el público se cansa de ti". Conscientes de ello, los cantaores de Eidos y Core Design se están esforzando para revestir de atractivo a la tercera parte de las aventuras de Lara Croft con novedades para no cansar al respetable. Y, por lo que se ha visto hasta ahora, una vez más tienen muchas posibilidades de éxito.

La iluminación de los escenarios de Tomb Raider III es cromatizada y, al igual que las sombras, presenta mucha más nitidez. El juego está en modo de alta resolución de 512 x 240 píxels (no tan alta como en Tekken 3) y utiliza efectos de partículas e iluminación cromatizada.

El nuevo sistema de gráficos genera entornos 3D de aspecto más natural y curvilíneo. TR III es compatible con Dual Shock, así que te producirá vibraciones físicas mientras manejas a Lara... en caso de que seas uno de los pocos que al hacerlo no había sentido ningún cosquilleo. Además, el control analógico te permite gobernar el movimiento con uno de los champiñones del Dual Shock mientras desplazas la cámara con el otro. Ah, sí, y además Lara estrena orejas.

Gráficos aparte, el juego será menos lineal. Lara tendrá una pantalla central desde la que podrá escoger entre varias misiones, pero no será posible grabar la partida a mitad de misión porque habrá que acabar cada parte de un tirón. Básicamente, podrás escoger el orden en el que quieres superar los escenarios, cuya variedad abrca desde la India hasta Nevada, pasando por Londres y el Pacífico Sur.

PLANETSTATION te promete un reportaje en profundidad cuando Tomb Raider III salga a la venta en España y, como de costumbre, puedes estar seguro de que en nuestras páginas serán las primeras en publicar la mejor guía sobre los secretos y entresijos de las nuevas aventuras de Lara.

# VICTORY BOXING 2

| | |
|---|---|
| Editor: | JVC |
| Distribuidor: | VIE |
| Disponible: | Octubre |



El título que se ha convertido en sinónimo de la palabra "boxeo" en el planeta PlayStation vuelve a por sus fueros. Algunos de sus nuevos golpes son unos gráficos mejorados, algo más de velocidad y un ligero cambio de planteamiento: a diferencia de lo que sucedí... primera entrega ...ing 2 se ...te táctica ...del ...lo, una ...des es la ...uadrilátero, ...a los combates con su incesante juego de pies y sus rápidas fintas. Victory Boxing 2, sin embargo, tendrá en esta ocasión a un rival correoso: el prometedor Knocked Kings de Electronic Arts, que no tardará mucho en aparecer.

A diferencia de Electronic Arts, el combo JVC/Virgin no ha buscado ninguna licencia en el mundo del boxeo (al parecer, han preferido gastarse los cuartos en una agresiva campaña de imagen para promocionar el título) y, por tanto, los púgiles que aparecen en el juego tienen nombres como, por ejemplo, "Dyson". Reales o ficticios, no obstante, estos nombres tienen poco que ver con los polígonos y la jugabilidad, por lo que estamos seguros de que ello no le va a restar potencia a la dura pegada que tendrá este juego en las listas de ventas de los próximos meses.

# GLOBAL DOMINATION

| | |
|---|---|
| Editor: | Psygnosis |
| Distribuidor: | Sony |
| Disponible: | Noviembre |

Uno de los títulos que Psygnosis está preparando para lanzar dentro de un mes es este juego de estrategia en tiempo real que también admite partidas rápidas en modo arcade.

El objetivo del juego, que está ambientado en un futuro muy cercano, es preservar la paz y la estabilidad global o, dicho de forma más clara, lograr la dominación del mundo. Para ello el jugador maneja sus unidades aéreas y misiles en una interfaz de usuario que representa al globo terráqueo.

Psygnosis ha preparado un sistema de control bastante novedoso centrado en ratón; debido a la gran cantidad de operaciones posibles, el plan de este desarrollador es crear una alfombrilla para el ratón en la que estén esquematizadas todas las funcionalidades del juego. En el momento de cerrar esta edición de PLANETSTATION todavía no estaba confirmado si esta alfombrilla se va a regalar junto con el juego o se venderá por separado, pero, por lo que hemos visto de este juego, será un complemento muy deseable para disfrutar al máximo de este título pensado para aportar aire fresco al género de la estrategia en tiempo real. Los mariscales de campo de PLANETSTATION seguiremos informando.

# METAL GEAR SOLID

| | |
|---|---|
| Editor: | Konami |
| Distribuidor: | Konami |
| Disponible: | 1999 |

La versión PAL de MGS, la bomba con la que Konami ha arrasado en las ferias de este año, sigue estando en estado gaseoso. En cambio, la versión NTSC en inglés pronto se condensará en un disco compacto para el mercado estadounidense. La edición para Europa, como acostumbra a pasar, tardará bastante más en honrar nuestras consolas, así que por el momento nos limitamos a ofreceros estos pantallazos y remitiros a una futura cobertura más amplia sobre Metal Gear Solid en PLANETSTATION.



# COLONY WARS VENGEANCE

| | |
|---|---|
| Editor: | Psygnosis |
| Distribuidor: | Sony |
| Disponible: | Noviembre |

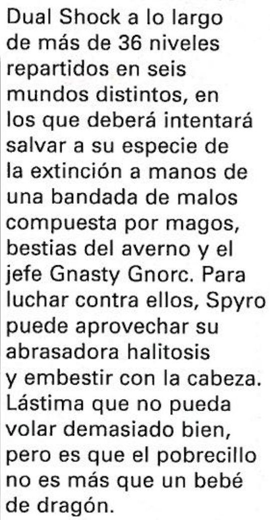
La primera parte de Colony Wars puso el listón muy alto en su momento, ya que incluso consiguió atraer a los jugadores de PlayStation menos aficionados a los shoot'em-up espaciales. Pues bien: por lo que PlanetStation ha visto de Colony Wars Vengeance, Psygnosis ha logrado superarse a sí misma. Las primeras misiones tienen un nivel de dificultad muy asequible para los novatos, pero más adelante el juego se enriquece con unos exquisitos toques de complejidad. Un ejemplo para que te hagas una idea: en una misión dispones de unos garfios para remolcar cargamentos perdidos mientras luchas contra la flota rival; si agarras una nave enemiga con estos garfios y pones marcha atrás, tu presa no podrá moverse mientras la fríes con tus lásers. Naturalmente, esto es posible porque el manejo del juego es muy sencillo gracias a la compatibilidad con mandos analógicos (incluyendo vibraciones con Dual Shock).

La riqueza de Colony Wars Vengeance se extiende a muchos otros apartados, como el arsenal de 24 armas o las cinco naves espaciales actualizables que están a disposición del jugador. Los escenarios también son muy variados, e incluso algunos de ellos son terrestres (de hecho, el quinto vehículo está pensado para estas misiones). La ambientación también está muy bien conseguida y, además, el progreso a lo largo de las misiones no es lineal y existen 6 finales diferentes. Por si fuera poco, el juego se comercializará totalmente traducido y doblado al castellano. A falta de probar el modo multijugador en la versión definitiva, podemos decir que Colony Wars Vengeance tiene muchos puntos para convertirse en un título imprescindible.

| | |
|---|---|
| Editor: | Sony / Insomniac |
| Distribuidor: | Sony |
| Disponible: | Octubre |

# SPYRO THE DRAGON

Sony mostró en el pasado E3 cuál será su respuesta al sempiterno Mario de Nintendo: el dragoncito Spyro. El primer título basado en este personaje es un juego de aventuras y plataformas implementado totalmente en 3D. Desarrollado por Insomniac Games, los creadores del excelente shoot'em-up en primera persona Disruptor, la versión preliminar de Spyro the Dragon que fue exhibida durante la feria americana ya tenía una pinta impresionante. Con un sistema de control muy sencillo y unos espléndidos gráficos de alta resolución cuya complejidad no parece afectar a la suavidad de la animación, este simpático cachorro parecía ya hace unos meses preparado para dar el salto a la fama.



El dragoncito provocará vibraciones en los mandos Dual Shock a lo largo de más de 36 niveles repartidos en seis mundos distintos, en los que deberá intentará salvar a su especie de la extinción a manos de una bandada de malos compuesta por magos, bestias del averno y el jefe Gnasty Gnorc. Para luchar contra ellos, Spyro puede aprovechar su abrasadora halitosis y embestir con la cabeza. Lástima que no pueda volar demasiado bien, pero es que el pobrecillo no es más que un bebé de dragón.



Sony espera que el juego atraiga a público de todas las edades, y ha encargado la banda sonora al antiguo baterista de The Police.



Si las expectativas se cumplen Spyro no sólo competirá en igualdad de condiciones con Mario, sino también con Banjo-Kazooie y con Conquer's Quest.

# AL HA

**Entre los millones de cartas que han inundado la Redacción de PLANETSTATION durante los últimos meses, hemos escogido las más absurdas para que os hagáis una idea de cómo está el patio. Si os sentís identificados con lo que se muestra a continuación, estamos aquí para ayudaros. Si, por el contrario, queréis modificar o enriquecer la imagen que dan estas cartas de los lectores, también estamos aquí para ayudaros. El mensaje, pues, está claro: ESTAMOS AQUÍ. Escribidnos. Podéis pedir, sugerir, proponer, criticar, plantear, calificar, opinar, insinuar, ofrecer, despotricar, vilipendiar, desvariar y defenestrar. En PLANETSTATION somos muy sufridos y tenemos mucho aguante. Y mucha paciencia. Y un gran espíritu de superación. Y un buzón enorme. Entonces ¿qué? ¿Escribes o qué? ¿No querrás hacernos creer que no tienes nada que decir? Pues venga, no te cortes y desahógate con nosotros.**

**Estamos AL HABLA.**

### DREAMCAST

Carmelo Cotón
Vía paloma mensajera

***Mi vecino Christian me ha dicho que la Dreamcast corre más. ¿Es cierto?***

Pues, sí. Corre tanto que ni siquiera la hemos visto pasar. Dile a tu vecino Christian que no se marque faroles, que la Dreamcast sale en noviembre en Japón y que, para ir de enteradillo, mejor que se espere a leer PLANETSTATION cada mes. Si se rebota y se pone gallito, te autorizamos a enseñarle estas páginas y a darle nuestros datos. Que nos lo diga a nosotros *in person* (o por carta mismo, que ya nos daremos por enterados). Cambio y corto.

### PLAYSTATION VS. CHARI

Francisco Lorín Colorado
Por señales de humo.

***Colegas, tengo un problema. Mi Chari me ha dicho (literalmente): "Fran, decídete: o la PlayStation o yo". ¿Qué hago?***

Invítala a cenar en un sitio íntimo (procura que no sea el bar de la esquina —el de la megatele— un día que hay fútbol, ni el hogar del jubilado el día de la final de domino, ni ningún otro antro en el que te puedas distraer) y enséñale el primer número de PLANETSTATION (o sea, éste). Leedlo juntos, comentadlo y comunicaros sinceramente. Luego, cada uno por vuestro lado, escribid una crónica de lo sucedido comentando vuestras impresiones y sacando conclusiones de lo que hayáis discutido. Entonces os juntáis otra vez y, para ahorrar gastos, metéis las dos redacciones en un mismo sobre y, con un solo sello (de lo que toque, eso sí), nos la mandáis. Nuestra Sra. Francis particular analizará el caso y determinará si lo vuestro se puede salvar (si habéis seguido todos los pasos hasta aquí, lo más probable es que no tengáis remedio ninguno de los dos, ni juntos ni por separado, pero de todos modos veremos lo que se puede hacer). Mientras recibes respuesta, enciérrate en ti mismo y reflexiona; es decir, juega como un poseso a Tekken 3 hasta que tu neurona diga "basta". Una vez limpio de espíritu, estarás preparado para afrontar el dictamen respecto a la relación que te une (o no) con Chari. Manténte al habla y ¡suerte!

### REVISTA ACUÁTICA

Eduardo Minguero
Vía message in a bottle

***Estoy en una isla desierta con mi PlayStation por toda compañía. Hasta ahí ningún problema. Lo único que quisiera yo saber es si sería posible recibir la PLANETSTATION cada mes (por suscripción y pagando, claro está).***

Pues mira, precisamente pensando en la circunstancia en que te encuentras, al equipo de cerebritos de la revista se le ocurrió sacar una edición plastificada de PLANETSTATION con el fin de garantizar que nuestra calidad llegue intacta (y seca) a todos los lectores. De entrada, a todo el resto de la editorial le pareció una sandez más propia de un cernícalo que de un cerebrito, pero tu petición les viene de perlas para demostrar que, en realidad, son unas mentes preclaras e incomprendidas. O sea: lo que nos faltaba.

### PEINADO DEL MES

Miguel Pelo Tudo
Por correo supersónico

***Una imagen vale más que mil palabras (sobre todo de las mías, que no soy muy verborreico, que digamos).***

No es que no nos guste, pero en PLANETSTATION pensamos que la salud es lo primero, y la tuya nos preocupa: aunque entendemos que no puedas quitarte la PlayStation de la cabeza, creemos que esto es llevar las cosas demasiado lejos.



Luego está el tema de las orejas: con este peinado se te ven unos pabellones de mucho cuidado, y tu futuro también nos preocupa. Una PlayStation nunca podrá darte todo lo que necesitas: algún día te hará falta un trabajo y alguien que se atreva a pasarte la mano por el cogote (ahora podemos ir muy de destroyers, pero luego todos acabamos aceptando nuestra condición de almas ambiciosas y vulnerables que sucumben a la atracción del dinero y el cariño). En fin, no vamos a seguir porque tenemos hora

# BLA

## EL RINCÓN DEL POETA

Juanca Limero
Por telepatía
***Soy hombre de una sola consola, así que ¿qué menos que dedicarle un pequeño poema? Ahí va:***

*Oda a mi PlayStation*
*Distintas tarjetas de video y diversas de sonido*
*Provocan numerosas incompatibilidades sin sentido*
*Problemas de disco son todo un anatema*
*Y "se produjo un error fatal en el sistema"*
*Virus que infectan los archivos*
*Acompañados de caos relativos*
*Falta de memoria en disco duro*
*Y ya estás metido en un apuro*
*Me ha costado un ojo de la cara*
*No me queda ni para un bocata de La Piara*
*Hoy tengo ganas de jugar*
*Pero el CD no consigue cargar*

*Un PC ocupa todo el escritorio*
*Y en seguida está hecho un vejestorio*
*La PlayStation es sólo una cajita*
*Pero me llena la vida enterita*

Juanca, 1998

Nos has dejado sin palabras, Juanca. Tienes toda la razón: los PCs valen una pasta y luego dan muy mala vida; no paran de pedir y dar problemas. A partir de ahora pasaremos de los PCs y de los Macs que tenemos en la Redacción de PLANETSTATION y haremos toda la revista con la PlayStation.

para la pelu y se nos está haciendo tarde; no te importa que te copiemos, ¿verdad?

**DESDE USA CON ALZHEIMER**

Ronald Reagan
De boquilla.
***Well... ¿qué iba a decir yo?***

Déjalo ya, hombre, que ya no estás para estos trotes. Además, los tiempos han cambiado: ahora los *presis* tienen becarias en lugar de secretarias que les hagan las llamadas telefónicas, por lo que se tienen que pasar el día colgados al teléfono. Suerte que, al menos, mientras hablan se masajean la espalda con los marcos de las puertas, porque ya se sabe que jugar a la PlayStation provoca tensión y esas cosas. En fin, Ron, que te olvides de la Play y te relajes con pasatiempos menos cañeros, que no está el horno para bollos.

***¿Y ahora, tienes algo que decir al respecto de todo esto? Pues no seas cobarde. Sabemos dónde vives.***

***¡Ah! Y no te olvides ni del sello (lo de los "portes debidos" no funciona y el "a franquear en destino", tampoco) ni de tus datos: nombre, edad y ciudad. Si nos cuentas más cosas no se lo diremos a nadie, pero tampoco entraremos en preguntas indiscretas...***

**Escribe a:**




**Editorial AURUM**
**c/ Joventut, 19**
**08830 Sant Boi de Llobregat**

**o mándanos un mail a:**
**planet@intercom.es**

## ¿QUIERES TRUCOS? ¡PUES PÍDELOS!

# 906 319 344

***Llama y pide lo que quieras: pizzas, comida china, boquerones... ¡y trucos! PLANETSTATION se ocupará de saciar tu sed y tu hambre de códigos y trucos (respectivamente); de lo demás tomaremos nota por si un día ampliamos el negocio...***

***Dinos de qué juegos quieres trucos y nuestra brigada de búsqueda y captura de códigos —que trabaja 24 horas al día, 365 días al año— se pondrá inmediatamente manos a la obra para que en el siguiente número de PLANETSTATION te podamos dar las claves que necesitas. ¡Nunca más se te resistirá ni un solo juego!***

***¿Te has quedado tirado en un nivel de Tomb Raider 2 a las 5 de la madrugada sin tener la menor idea de por dónde seguir? ¿Te sientes perdido y desamparado una triste tarde de domingo (lluvia incluida) porque no sabes cómo cargarte a esa cucaracha repulsiva del True Ogre en Tekken 3? ¡No desesperes! El teléfono no fallará ni siquiera cuando un rayo te deje sin luz, y nuestro 906 319 344 seguirá estando allí, todos los días a todas horas, para echarte un cable en los momentos más críticos de tu relación con la PlayStation.***

***Grábate este número en la neurona:***

***906 319 344***

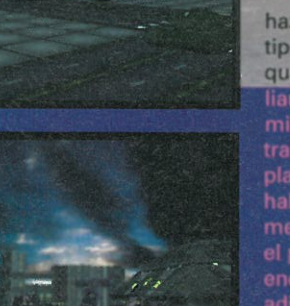
***...o, casi mejor, ten una PLANETStation siempre a mano.***

EN ÓRBITA

*Editor:* Vertex/Ubi Soft
*Distribuidor:* Ubi Soft
*Precio:* 8.995 pesetas

# Shadow Gunner







En el futuro ya no habrá que hacer la mili; en lugar de soldados, los protagonistas de las hazañas bélicas serán unos robots tipo mech de 30 metros de altura que se dedicarán a aporrearse y liarse a tiroteos de rayos láser. Los militares manejarán estos robots tranquilamente desde su casa, en plan teletrabajador, aunque siempre habrá pringados a los que les tocará meterse dentro del robot y jugarse el pellejo ante las terribles armas enemigas. Y, por si no lo habías adivinado, éste es el papelito que te ha tocado desempeñar en Shadow Gunner.

Shadow Gunner tiene un motor gráfico muy correcto que resulta especialmente apto en la aplicación de texturas sobre las superficies irregulares que forman los paisajes exteriores de los niveles. En algunos momentos recuerda demasiado a Krazy Ivan, si bien el manejo del robot es totalmente distinto.

Los desplazamientos laterales se manejan con los botones L1 y R1; en la versión master del juego que hemos examinado no resulta demasiado fácil combinar estos movimientos con los de giro para practicar el que es la madre de todas las tácticas del mundo shoot'em-up: describir círculos apuntando hacia el centro para rodear a un adversario o torcer una esquina ("circle-strafe"). En el momento de cerrar esta edición de PlanetStation no hemos podido confirmar si el software ha sido objeto de alguna depuración final para perfeccionar este punto.

El arsenal básico del que dispones para plantar cara al adversario es, sobre todo al principio, bastante simple. Para empezar, tienes un pequeño láser con el que hay que pegar bastantes tiros para liquidar a los enemigos. En segundo lugar, dispones de un movimiento bastante curioso para un mech y, por cierto, bastante más potente que el lasercito: un guantazo en toda regla que descargas con el puño derecho del robot. Por último, tu mech tiene algunas otras armas —como una especie de granada de mano cuyos efectos son bastante divertidos— aunque por desgracia no es eficaz contra objetivos móviles.

El sistema de localización de objetivos está pensado de tal forma que su manejo no puede ser más sencillo: a medida que giras, el punto de mira se queda fijado en un objetivo posible (que puede ser un robot, un emplazamiento enemigo o un simple edificio) hasta que localiza el siguiente blanco. En cuanto está localizado un blanco, tu mech dispara contra éste a pesar de que no se encuentre directamente delante de ti. A pesar de que en principio sea una buena idea, este sistema tiene una gran desventaja: en cuanto te mueves para acorralar a un robot enemigo que ha nacido para hacerte trizas, muchas veces te encuentras disparando contra un pacífico edificio en lugar de escupir una lluvia de destrucción sobre quien te está destrozando.

PlanetStation cree que a estas alturas todos los títulos de este tipo deberían incluir una opción multijugador para pantalla dividida y, sobre todo, para modo de enlace, ya que el público que ansía echar partidillas en este modo ha dejado de ser minoritario hace tiempo. En conclusión, *Shadow Gunner* es un juego que, pese a no contar la originalidad entre sus puntos más fuertes, puede proporcionar un buen número de horas de diversión al aficionado a los arcades.

**Puntuación:**



| | |
|---|---|
| *Editor:* | GT Interactive |
| *Distribuidor:* | New Software Center |
| *Precio:* | 8.990 pesetas |



**¡Fiesta, colegas! Ha llegado el momento de beber cerveza, blasfemar, fumar puros y acribillar a tiros todo lo que se mueva en el mejor shoot'em-up en tercera persona de todos los tiempos.**



# DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Por lo visto, a los aliens que invadieron la Tierra en Duke Nukem 3D no les gustó demasiado que Duke efectuase un recorte total de la plantilla extraterrestre del juego. En Time to Kill han vuelto a por más y, con tal de librarse de nuestro colega Nukem, se han inventado una máquina del tiempo para cambiar el curso de la historia y borrar de ella los sucesos que tuvieron lugar en la anterior parte del juego. Suerte que Duke sigue en plena forma y listo para salvar al mundo una vez más.

Aunque Duke sigue siendo el mismo tiparraco machista, violento, malcarado, grosero y entrañable de siempre, esta vez lo es en perspectiva de tercera persona. ¡Quién iba a decirlo! De intercambiar codazos con Doom en la carrera por ser el mejor shoot'em-up en primera persona, Duke ha pasado a rivalizar frente a frente con la mismísima Lara Croft. Sin embargo, el cambio le ha sentado bien al amigo Nukem: ahora puede hacer todos los movimientos de la protagonista de Tomb Raider y añade algunos de cosecha propia:rodar por el suelo, nadar, bucear, agarrarse a repisas, trepar e incluso usar el punto de mira para afinar la puntería, además de muchas otras cosas que eran imposibles en Duke Nukem 3D.

Los elementos interactivos son muy variados y propios del "estilo Duke": abrir puertas en plan Corcuera, nadar, sacar refrescos de una máquina y pronunciar diversas impertinencias son sólo algunos de los detallitos que nuestro amigo lucirá a lo largo de la partida. Además, en los escenarios puedes disparar sobre farolas, teléfonos públicos, vasos de bebida, muebles y cualquier cosa que no te guste.

Aparte de la variedad gráfica (e indumentaria) que rodea a Duke en sus viajes a diversas épocas de la historia, muchos otros elementos enriquecen el entorno en el que se desenvuelve el protagonista. Los puzzles son tan variados como las armas y los power-ups, muchos enemigos y escenarios enormes. La acción multijugador en pantalla dividida es bastante más lenta que en las partidas contra la máquina, pero los seis niveles deathmatch incluidos están bien pensados. A decir verdad, Time To Kill es un cóctel explosivo que, si también permitiese jugar también en modo de enlace y no se ralentizase en modo multijugador, habría ganado de calle la puntuación máxima de PLANETSTATION.

**Puntuación:**









## EXQUISITO LENGUAJE
### POLÍTICAMENTE INCORRECTO

**En Duke oirás los mejores diálogos de la historia de los vidojuegos. Una muestra:**

**"Nice dress fat boy!" = ¡Bonito traje, so gordo!**
**"Bless me father for I will sin!" = ¡Perdóname padre porque voy a pecar!**
**"I came, I saw, I kicked ass!" = ¡Vine, vi y machaqué!**
**"Time to set the record straight!" = Ha llegado el momento de poner las cosas en su sitio.**
**"Sweeet!" = ¡Mmmm!**
**"Little pig, little pig, let me in or I'll huff and I'll puff and I'll kick your ass in!" = Oye, cerdito, déjame pasar si no quieres que entre, te humille, te achicharre y te machaque...**
**"Ooo, that ain't gonna be virgin wool!" = ¡Vaya, eso dejará de ser lana virgen!**
**"Suck me boom-stick!" = ¡Cómete mi joystick!**
**"Come get some!" = ¡Ven, ven, que pillarás!**
**"I've had about enough of this crap!" = ¡Ya he tenido bastante de esta mierda!**
**"Friends, Romans, countryman...lend me your chicks!" = Amigos, romanos, campesinos... ¡dejadme a vuestras mujeres!**
**"Smoke 'em if you got 'em!" = Si se te ponen a tiro, ¡fríelos!**
**"I'd like to join you, but I got ass to kick!" = Me gustaría irme contigo, pero tengo leña que repartir.**
**"Annoying little bastards!" = ¡Pequeñas moscas cojoneras!**
**"Stop screwing around, it's time to kill!" = ¡Para de mariconear; es hora de matar!**

### PRIMEROS PASOS

**La nueva aventura de Duke no es moco de pavo. Sólo por la cantidad de enemigos que encontrarás ya sería difícil, pero además hay que solucionar muchos puzzles. Hemos pensado que te iría bien una ayudita para los primeros niveles...**

#### NIVEL 1: HORA DE MATAR LOS ÁNGELES

La última vez que los aliens visitaron Los Ángeles el amigo Duke les dio una soberana paliza, pero aun así los muy tontos han vuelto a por más. Su objetivo es liquidar definitivamente a Duke viajando en el tiempo para alterar la historia.
Consignas:
- Recoge los cristales de energía
- Activa el portal del tiempo alien
- Conoce a unas cuantas chatis

Ve hasta la boca del metro, donde verás algunos aliens porcinos vestidos de polis que patrullan la zona. Uno de ellos tiene una tarjeta-llave que te permitirá acceder a los túneles del metro.

#### Nivel 1a INTERRUPTOR

Una vez que estés dentro, gira a la izquierda hacia las vías y avanza hasta el final del túnel, dejando atrás la oficina que hay en la plataforma. Cárgate al Drak que vigila la puerta de la sala; luego aplica la ley Corcuera —es decir, pégale una patada a la puerta— y dispara contra los capullos. Activa el interruptor y vuelve a la oficina de la plataforma. Mata al cerdito de dentro y dale al interruptor para que el tren se ponga en marcha. Esta vez sigue las vías hacia la derecha —por donde vino el tren— y vuela los tanques de combustible para entrar en la siguiente sección.

#### Nivel 1b CRISTAL ROJO

Uno de los Draks que hay en las escaleras tiene la tarjeta de identificación que luego necesitarás para entrar en la sala del transportador, pero de momento lo que tienes que hacer es recoger los tres cristales para poner en marcha el portal del tiempo. Baja por el túnel que hay enfrente de la puerta de la sala del transportador. Ve girando a la derecha por los túneles hasta que llegues a la estancia donde está el Cristal Rojo. Cárgate a los tres Draks que hay en las plataformas de arriba, del medio y de abajo. Llega hasta el Cristal Rojo —saltando por las cadenas— y píllalo.



#### Nivel 1c CRISTAL VERDE

Ahora retrocede y toma la primera a la derecha. Sigue el túnel hasta el final. Continúa corriendo, pasa por la sala grande que tiene agua debajo y sigue por los túneles hasta llegar a la sala que contiene el Cristal Verde. Cruza nadando hasta el otro lado y quédate con el Cristal.
Luego vuelve sobre tus pasos y continúa recto a través del nuevo túnel.

#### Nivel 1d VÁLVULA DEL AGUA

Destruye una de las cajas que bloquean la entrada a la habitación grande; verás que contiene... esto... ¡más cajas! Sal por la derecha y llegarás a una habitación donde hay varios niveles y, al fondo, una válvula que abre el paso del agua. No obstante, gira a la derecha a través de los túneles para llegar a otra sala donde hay una piscina. Elimina la ametralladora del final y activa la segunda válvula de agua que hay al lado. Vuelve a la primera válvula y gírala. Ahora tírate al agua y ve nadando por el pasaje hasta alcanzar una sala donde está el Cristal Azul y recógelo.



#### Nivel 1e SALA DEL TRANSPORTADOR

Vuelve a la sala del transportador; el camino más rápido es ir hasta la habitación de las cajas y salir por el pasillo de arriba. Pon el transportador en marcha con los Cristales y ¡pa'lante!

#### NIVEL 2: LA MONTAÑA DE DUKE EN EL OESTE

Primera parada: el viejo Oeste. Los aliens tienen algún tipo de interés en la mina de oro y Duke tiene que descubrir cuál es para poner los puntos sobre las íes.
Consignas:
- Encuentra las piezas del combinado

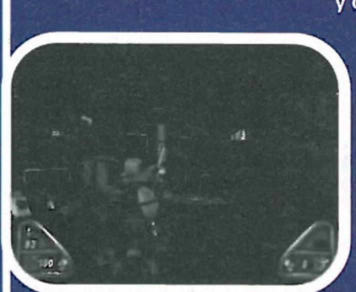


# DUKE NUKEM: TIME TO KILL



• Asalta el lugar
• Acribilla unos cuantos primos de E.T.

Nivel 2a
PEDAZO DE PAPEL
Tienes que entrar en el destacamento. La llave está en la caja fuerte del banco, pero ésta se abre con una combinación que está escrita en un papel partido en tres pedazos. Comienza por entrar en el banco y conseguir el primer pedazo que hay delante de la caja.
Nivel 2b
POZO
Entra en el edificio que hay enfrente del banco y crúzalo hasta llegar a la puerta que da a la calle del otro lado de la ciudad. Cuando salgas verás un pozo en la esquina del edificio que queda a tu derecha. Tírate dentro y nada por la alcantarilla; busca una habitación que encontrarás por encima de ti a la izquierda. En ella encontrarás una "vieja nota"; recógela.



Nivel 2c
ENTRADA NUEVA
Desanda lo andado hasta fuera del pozo y ve a la izquierda hacia el destacamento. Aniquila a las ametralladoras con unos cuantos disparos de RPG bien apuntados o con dinamita (en los túneles submarinos del pozo puedes encontrar el material necesario). Luego pasa por la entrada recién abierta que verás en la esquina de este área y activa el pasillo secreto que encontrarás siguiendo recto.
Nivel 2d
LA CAJA
Recoge las gafas de visión nocturna y entra en el túnel oscuro. Sube los escalones hasta que encuentres el pedazo de papel que hay en la celda. Píllalo y vuelve al banco para abrir la caja, en la que hallarás la llave Skeleton que te servirá para entrar en el destacamento. Luego ve hacia donde estaban las ametralladoras y utiliza la llave para entrar.
Por último, ve a la izquierda y hacia arriba. Sigue el pasillo hasta el ascensor; el interruptor te llevará a las minas y al final de este nivel.

NIVEL 3: SOY UN MINERO, SOY UN OBRERO
MINAS DEL OESTE
Al cargarse la actividad minera de esta zona, los aliens han creado una ciudad fantasma justo en el lugar donde muchos años más tarde se erigirá Los Ángeles. Pero las cosas volverán a su cauce, porque aquí está Duke dispuesto a restablecer la "normalidad".
Consignas:
• Explora las minas activas
• Encuentra el ascensor
• No te hagas matar

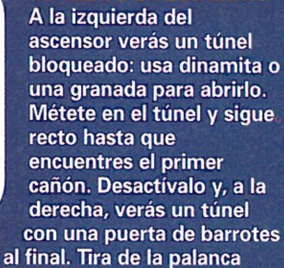
Los aliens están convirtiendo todo el oro californiano en plomo con el fin de provocar una turbulencia espacio-temporal en el plano astral de la Tierra. Necesitas activar varias palancas para abrir áreas de la mina y ganar acceso a los niveles inferiores.

Nivel 3a
SEGUNDA PALANCA
Gira a la izquierda y ve hasta el final del corredor: verás una palanca. Actívala y vuelve a tras. Ahora podrás entrar en un pasadizo nuevo que estará a tu izquierda. De momento, pasa del túnel que verás justo delante de ti.
Nivel 3b
ENTRADA CERRADA
Ve hacia atrás y toma el pasadizo nuevo. Al final encontrarás una llave Skeleton. Retrocede y gira a la izquierda. Esta vez ve por el túnel largo que tiene el suelo de madera. Al final, tuerce a la derecha y llegarás a una sala muy grande con barrotes de acero. Utiliza la llave en la entrada cerrada que verás directamente delante de ti, y entra.
Nivel 3c
CENTRO DE LA MINA
Evita las perforadoras y llegarás a una caverna con agua. Para cruzarla tendrás que saltar y agarrarte a una serie de plataformas; un consejo: ve por la izquierda. Cuando hayas pasado, sigue el túnel hasta la siguiente área (donde verás una vagoneta ante ti). Sigue el camino 'Z'. Al final hay otro pasadizo largo y oscuro; si giras dos veces a la derecha llegarás al centro de la mina. Tienes que pasar por un hoyo para alcanzar el otro lado, y puedes hacerlo de dos formas: suspenderte de los barrotes superiores o dejarte caer y esquivar las perforadoras.
Continúa adelante y te meterás en una caverna muy grande. Desde aquí, sigue por la izquierda de la caverna y sube hacia la parte de arriba. Aquí será muy útil tener un Jetpack. Continúa por el túnel saltando por encima de las partes más quebradizas del suelo. Si te caes, darás con tus huesos en una piscina; en este caso, nada hacia delante y, después de atravesar dos habitaciones, verás una escalerilla que da al carril que está suspendido arriba. Aquí encontrarás la salida, pero antes de tomarla sube la escalerilla siguiente porque así podrás pillar el objeto Atomic Health. Tira de la palanca para abrir las puertas y salir de este nivel subterráneo.



NIVEL 4: ORO Y ARMAS
PERFORACIONES EN EL OESTE
Acaba con las operaciones y elimina a los aliens que se han transportado hasta esta época del tiempo. Esto de convertir el oro en plomo no es muy normal que digamos, así que Duke tiene que mentalizarse de que va a enfrentarse a lo peor.
Consignas:
• Desactiva los cañones convertidores de oro
• Activa el ascensor
• Lárgate

Nivel 4a
ASCENSOR
Tienes que desactivar los tres cañones convertidores de oro cortando su suministro de energía y luego alcanzar el ascensor para volver a la superficie. Atraviesa la primera sala y sal recto por la segunda hasta llegar al ascensor, por donde más tarde podrás salir de este nivel.
Nivel 4b
TÚNEL DE LA DINAMITA
A la izquierda del ascensor verás un túnel bloqueado: usa dinamita o una granada para abrirlo. Métete en el túnel y sigue recto hasta que encuentres el primer cañón. Desactívalo y, a la derecha, verás un túnel con una puerta de barrotes al final. Tira de la palanca para abrir la puerta.



Nivel 4c
POLEAS
Sigue adelante y saldrás a una caverna muy profunda con una masa de lava en el fondo. Crúzala y toma el pasillo de la izquierda. Salta por encima de la charca —recuerda dónde está porque luego tendrás que tirarte al agua— y estarás en la entrada de una gran caverna con un mecanismo de poleas. Puedes usar la polea agarrándote y disparando el panel de la pared del otro extremo. También puedes usar un Jetpack para llegar al otro lado.
Nivel 4d
TÚNEL LARGO
Avanza recto y en la segunda sala verás el segundo cañón del oro. Desactívalo pulsando el panel verde de la pared que hay a la izquierda, que entonces se pondrá de color rojo. Vuelve sobre tus pasos hasta la charca y tírate. Desde tu dirección actual tienes que nadar hacia la izquierda. Sal del agua en el área nueva, ve por el túnel de la izquierda y en la habitación siguiente vuelve a torcer a la izquierda. Atraviesa la sala de los pilares y recorre el túnel largo; al final del mismo, ve a la derecha y continúa adelante. Al final estarás en otra sala que está casi totalmente llena de lava: aquí hallarás el último

cañón del oro. La mejor forma de alcanzar el interruptor es ir por la izquierda manteniéndote en el nivel inferior de la sala. Luego retrocede hasta aquella caverna tan profunda que también tenía lava; aquí también tendrás que nadar y escalar la pared en la primera apertura. Cuando llegues, cruza hasta el otro extremo de la caverna profunda y corre hacia la izquierda. La sala de la derecha contiene el ascensor con el que podrás salir de esta mina de locos.



**Nivel 4e**
**JEFE ROBOT: THE REAPER**
Antes de regresar al futuro y comprobar que la historia ha vuelto a su cauce tienes que hacer una última cosa. En cuanto llegues, corre hacia el medio y hazte con el Jetpack; úsalo para volar hacia la torre. Desde allí, una buena dosis del más puro estilo Duke servirá para que estos aliens y su jefe robot se enteren de que son unos pollinos. Adminístrales algo de dinamita y de RPG, y la cosa no durará mucho.

**LEVEL 5: OBEDECE O MUERE**
**DE VUELTA LOS ÁNGELES**
Duke vuelve a casa justo a tiempo para saludar a unos cuantos amiguitos extraterrestres. Los Ángeles ha conocido tiempos mejores; si te dedicas a explorar las ruinas acabarás descubriendo cuáles son tus objetivos, pero para ahorrarte tiempo ya te decimos qué tienes que hacer:
Consignas:
- Recoge todos los cristales de energía
- Activa el dispositivo del portal del tiempo alienígena
- No dejes que los extraterrestres te chamusquen las patillas

Duke hace lo que puede, pero parece que de momento no resulta suficiente. Tiene que volver bastante atrás en el tiempo para descubrir qué más ha pasado.

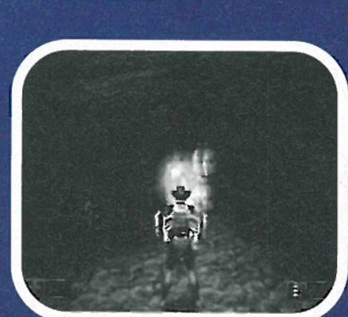
**Nivel 5a**
**SALA DEL CRISTAL**
Primero sube la escalera del callejón. Métete en la habitación que en el nivel 1 había sido la sede de la Dominatrix y, en el armario, encontrarás una llave. Entra en el almacén repartiendo leña y toma el pasillo de la izquierda. Después, gira la segunda a la derecha y darás con el Cristal Verde.
**Nivel 5b**
**CRISTAL ROJO**
Sal a la izquierda, luego gira otra vez a la izquierda e irás a parar a una habitación por la que ya habías pasado. Desde allí puedes subir a un pasaje por el que llegarás a una especie de andamio desde donde verás una salida. Salta por encima del andamio y agárrate al borde. Debajo verás una gran abertura al fondo de la cual está el Cristal Rojo. También tendrás que pillar el Jetpack para volver arriba. Vuelve al andamio, pero esta vez déjate caer. Tendrás que usar el Cristal Verde para activar la cinta transportadora, pero no te preocupes porque luego podrás recuperarlo.
Nivel 5c
**TANQUES TÓXICOS**
Sigue la cinta transportadora hasta llegar a una gran sala donde hay unos depósitos enormes en los que los aliens guardan material tóxico. Por la izquierda de una de las escalerillas que verás puedes llegar hasta la siguiente cinta transportadora, que te conducirá a una habitación con tres orificios en el suelo. Tírate por el de la izquierda y luego sigue recto, dejándote caer hasta llegar a un lugar donde hay una escalera a la izquierda y una entrada de agua. Sube por esta escalera.
**Nivel 5d**
**CRISTAL AZUL**
Lleva a Duke hacia arriba para salir al exterior. Tienes que encontrar el volquete verde que está contra una pared. Si lo empujas hacia un lado descubrirás una entrada oculta donde encontrarás el Cristal Azul. Vuelve fuera y en una esquina verás un agujero nuevo por el que todavía no habías entrado. Sigue este camino y continúa a lo largo de la cinta transportadora; luego salta a la repisa de la derecha en la que hay una puerta, justo antes del pasillo que está en llamas. Abre la puerta y ve adelante y hacia arriba. No subas por la escalerilla; sal por la izquierda y volverás a estar en la sala de los tanques tóxicos.
**Nivel 6e**
**SALA DEL PORTAL DEL TIEMPO**
Sal por la cinta transportadora de la izquierda y podrás recoger el Cristal Verde. Ahora que tienes las tres piezas, vuelve exactamente al punto en el que la cinta transportadora entra en las llamas. Haz de tripas corazón y métete por ahí: es la única forma de llegar al portal del tiempo. Usa los cristales y ¡hala, hasta la vista!

**NIVEL 6: LAS JOYAS DE LA FAMILIA**
**CASTILLO MEDIEVAL**
El castillo de la familia Von Nukem fue creado por los antecesores de nuestro héroe. Es hora de recoger las joyas de la familia.
Consignas:
- Explora el castillo
- Recoge las joyas de la familia
- Encuentra una forma de salir

**Nivel 6a**
**PUENTE DE PIEDRA**
Es la hora del baño: tírate al foso y pégate al lado derecho hasta encontrar el túnel y atravesarlo. Deberías aparecer cerca de un puente de piedra y encontrar un punto para salir del agua. Cruza el puente y tira de la palanca para que se abra el puente levadizo del castillo.
**Nivel 6b**
**DUKE EN EL AGUA**
Vuelve a tirarte al agua y sigue nadando alrededor del castillo. A través de los túneles largos encontrarás otra área abierta por la que podrás salir del foso. En un lado hay una habitación donde hay una llave Skeleton; recógela y sube por la escalera que hay a la derecha. Bajo las escaleras hay un bloque Nukem y, detrás de él, un Steroid. Al subir las escaleras encontrarás granadas de la mano santa y la primera joya de la familia. Ahora tírate al agua que hay abajo y vuelve al puente levadizo.



**Nivel 6c**
**DENTRO DEL CASTILLO**
Aquí es donde apareciste al principio del nivel. Ahora puedes cruzar para entrar en el castillo; delante de ti está la puerta principal, pero tendrás que subir al tejado para pasar. En este punto encontrarás la segunda joya de la familia Von Nukem. Utiliza la llave Skeleton para entrar dentro.
**Nivel 6d**
**TERCERA JOYA**
Ve por la izquierda y sube por las primeras cadenas. Utilizando los barrotes que hay encima, ve hasta las plataformas de madera que quedan más cerca (las que están a menor altura). Entra en la habitación de la alfombra roja y verás en la pared un retrato del tatarabuelo de Nukem. Detrás está la cama de los amos del castillo, una chica con problemas de temperatura y la última joya de la familia.
**Nivel 6e**
**RUEDA NUKEM**
Ahora ve a la habitación más alta que tiene el suelo de piedra. Siguiendo recto llegarás a un pequeño agujero en el suelo. Déjate caer, sigue hasta abajo del todo y pon las joyas en la rueda Nukem. Se abrirá una puerta y, si recorres todo el pasillo, llegarás al final del nivel.



EN ÓRBITA

| | |
|---|---|
| *Editor:* | Millennium software |
| *Distribuidor:* | Sony |
| *Precio:* | 8.490 pesetas |

# MediEvil








Por fin el nuevo machetazo'em-up de Millennium está listo para revolucionar el mundo de las batallitas de espada y brujería digital. Fortesque, el prota de este invento, circula a sus anchas matando zombis y otros engendros malignos por un total de 21 escenarios totalmente tridimensionales —subjuegos aparte— con el objetivo de derrotar a Zarok, el perverso brujo que pretende conquistar las tierras de Gallowmere. Los desarrolladores de MediEvil han cocinado esta aventura de acción con la destreza de un chef, la han aderezado con ingredientes típicos de otros géneros del mundo de los videojuegos y la sirven en una bandeja 3D adornada con múltiples referencias cinematográficas.



La acción no es lineal, ya que en más de una ocasión tendrás que revisitar un nivel que ya hayas resuelto con el fin de recoger algún objeto que te hará falta para completar otra misión. Una vez acabados los primeros escenarios (la Cripta de Dani y el Cementerio), tendrás un gran margen de decisión sobre en qué orden quieres recorrer las misiones del juego.

El sistema de control con el que gobiernas las evoluciones del amigo Fortesque en su pugna contra un magnífico muestrario de enemigos y puzzles es muy intuitivo, y el funcionamiento de las vistas y la cámara permiten contemplar la acción desde el mejor ángulo en prácticamente todos los momentos. Es cierto que MediEvil no realiza ninguna aportación rompedora al mundo del videojuego, pero también lo es que nos hallamos ante una auténtica obra maestra.

**Puntuación:**

●●●●●

## AVANCE DE GUÍA

¿Te dan miedo los zombis? Duerme tranquilo: con nuestra guía para los 3 primeros niveles, no solo dejarás de temerles sino que incluso te aficionarás a ellos.

### 1 LA CRIPTA

Lee los libros que hay por ahí y te enterarás de muchas cosillas. Recoge la espada pequeña, las dagas arrojadizas y la botella del elixir de la vida. Luego baja por el pasillo de la izquierda para alcanzar la Runa de la Estrella. En este nivel también podrás encontrar el escudo de cobre y monedas. Vuelve por el pasillo y gira a la izquierda; la puerta se abrirá y la salida del nivel está escaleras arriba.

### 2 EL CEMENTERIO

Sigue camino adelante cargándote a los zombis que te ataquen. Tendrás que matar más zombis cuando llegues al montículo, y luego podrás tomar la Runa de la Tierra a la derecha. Continúa sablazo arriba, sablazo abajo sin salir del camino; si entras en la fuente verde podrás restaurar tu salud. Abre la puerta de la Runa de la Tierra, listo para trocear más zombis, recoge la Runa del Caos y las monedas y vuelve atrás (puedes volver a usar la fuente si lo necesitas).

Sube los peldaños para abrir las puertas de la Runa del Caos. Despáchate a gusto con los zombis, dirígete a la estatua del ángel y, si le pegas un sablazo, girará y se abrirán las puertas de tu derecha que llevan al Cáliz (aunque aún no puedes usarlo). Continúa bajando el camino, pasa las Puertas del Cráneo y mata a un número suficiente de no-muertos como para que el Cáliz sea seleccionable; entonces vuelve hacia la estatua y cógelo. Dale dos estocadas al ángel para que se abran las puertas del otro lado, y entra para tomarte un trago de la botella de vida. Déjate caer al otro lado y sigue adelante hasta llegar a otra fuente de salud que está en una colina. Cruza el agua, liquida más zombis y pilla otro escudo de cobre. Cuidado al pasar por el puente, porque te podrías ahogar en el agua. Entra en la Sala de los Héroes y, en la baldosa que está en frente de la estatua que está a la izquierda, ganarás una ballesta. Ahora ya puedes retroceder y salir del nivel.

### 3 ZOMBIS Y MÁS ZOMBIS

Ve por la izquierda para dar cuenta de los zombis y pegarle al cofre del cráneo. Toma el recipiente de energía que hay en la esquina y activa la gárgola para comprar algo de munición. Ahora ve hacia las piedras rodantes y pásalos saltando y esquivándoles. Sube los primeros peldaños y ve a la izquierda para sacar del cofre el escudo de cobre; luego tírate abajo y aniquila unos cuantos zombis más, abre el cofre y coge el garrote. Úsalo contra una de las tres rocas que hay en la puerta, y luego sigue adelante hasta la puerta del otro extremo. Aquí emplea la espada corta para matar a los zombis y luego aporrea la roca con el garrote para entrar en la cueva.

Pasa por la puerta, mata a los zombis con la espada, vuelve fuera y mete el garrote en el fuego para convertirlo en una antorcha. Vuelve corriendo a la cueva y sube las escaleras; tira la antorcha en medio para encender fuego, y aparecerán unos cuantos zombis. Envíalos al limbo de los píxels y no dejes escapar el recipiente de energía, las monedas, el talismán de la bruja, el escudo de cobre y el Cáliz.

Vuelve fuera y retrocede hasta pasar los cantos rodados. Ve siempre hacia arriba y, de momento, ignora todos los objetos que encuentres para llegar a la cima lo antes posible. Cuando las piedras rodantes hayan desaparecido, coge las monedas y restaura tu salud en la fuente. Antes de salir por las puertas, retorna al camino para recogerlo todo. En la Sala de los Héroes recoge la botella de vida en la estatua de la izquierda.









**Editor:** Electronic Arts
**Distribuidor:** Electronic Arts
**Precio:** 7.990 pesetas



# COMMAND & CONQUER: RETALIATION

*¿Por qué salvar al soldado Ryan cuando puedes sembrar el terror y la destrucción en Technicolor en este juego? Los generales de la Escuela Militar de PLANETSTATION te ofrecen unas cuantas clases de táctica para coordinar las operaciones de tus ejércitos de tierra, mar y aire.*



ommand & Conquer: Retaliation es un sucesor digno de la serie iniciada por el primer C&C y continuada con Red Alert y diversos "mission packs" como éste. Sus gráficos, sonido, durabilidad y complejidad salvan el listón de calidad que habían fijado sus predecesores, y su modo de enlace continúa siendo una de las mejores formas de montar una batalla campal entre dos consolas grises.

Desgraciadamente, esto no significa que Retaliation sea una obra perfecta. Este título tiene un problema importante: en las partidas contra la máquina, que es el de la ralentización; en cuanto circulan muchas unidades por el escenario, la velocidad del juego baja y baja hasta resultar bastante mosqueante. Recordemos que se trata de un programa concebido para PC y, aunque la PlayStation sea mucho más potente que un ordenador personal en muchos sentidos, no puede sostener el mismo rendimiento con el tipo de datos 2D de Retaliation... y mucho menos cuando alcanzan estos volúmenes. Otro problema, aunque tampoco sea un defecto del juego sino un pequeño inconveniente, es bastante difícil divertirse con Retaliation utilizando un joypad porque la respuesta del programa a este controlador es excesivamente lenta. Para hacer algo serio no hay más remedio que emplear un ratón, que proporciona un control instantáneo sobre el cursor.

Al lado del valor que tiene Retaliation, sin embargo, todo esto son minucias. Como las anteriores entregas de la serie C&C, es un juego muy divertido en el que no sólo necesitarás tener rapidez y buenos reflejos; también tendrás que pensar. La estrategia en tiempo real es uno de los géneros más adictivos, y te sorprenderás al ver la cantidad de horas que puedes llegar a pasarte luchando encarnizadamente contra la máquina o, aún mejor, contra un amigo en modo de enlace. Si todavía no tienes ratón ni un ejemplar de Red Alert, sal ya a comprarlos junto con Retaliation.

**Puntuación:**



### EL ARTE DE LA GUERRA

He aquí un pequeño tratado de estrategia para resolver todo tipo de situaciones durante los enfrentamientos bélicos. Algunas de ellas sirven sólo para los aliados o para los soviéticos, mientras que otras están pensadas para arrasar de entrada a un enemigo carente de dotación aérea o para efectuar misiones suicidas.

**INCURSIÓN AÉREA**

Esta táctica consiste en fabricar única y exclusivamente aviones. Construye un radar y unos 6 MIG y envíalos a aporrear la Construction Yard enemiga. Luego lánzalos sobre los Barracks para detener la producción de tropas armadas con bazooka. Si no tienen ninguna defensa aérea, toda su base estará a tu merced.

**EL HOMBRE DE HIERRO**

¡Vivan las tácticas rastreras! Construye un telón de acero y fabrica un tanque MAD. Envíalo hacia la base enemiga y espera hasta que el rival le ataque. Toca el tanque con el telón de acero e inicia la reacción en cadena. Cuando el telón se desplace el tanque irá hacia el sur llevándose por delante la base.

**MANADA DE LOBOS... DE MAR**

Si tienes problemas para detener a los aliados en el mar, intenta organizar tus submarinos en grupos de cuatro. Orienta cada uno de los submarinos de tal forma que rodeen a cualquier nave enemiga y la ataquen simultáneamente. Los barcos aliados tardan tanto en cambiar sus posiciones que siguiendo este método podrás acabar con fuerzas enemigas muy superiores a las tuyas.

**FUEGO DE DISTRACCIÓN**

Fabrica una pequeña división de tanques y añade un APC con comandos Tanya. Manda los tanques directamente contra la base enemiga y bombardea con ellos la Construction Yard. De este modo podrás distraer a tu oponente durante el tiempo suficiente para infiltrar a tus comandos y destruir con ellos las instalaciones vitales del enemigo.

**DISTRACCIÓN + DEMOLICIÓN**

Esta táctica es similar a la anterior. Fabrica los tanques y los comandos de la misma forma pero añade además unos cuatro camiones de demolición. Envía la mitad de los tanques seguidos por un camión de demolición para comenzar a mover el asunto. Cuando las cosas se hayan calmado, envía otra oleada de tanques y el resto de los camiones de demolición antes de dejar sueltos a los comandos.

**DESEMBARCO AÉREO**

Los paracaidistas pueden resultar una unidad muy importante y son gratis. Suéltalos cerca de una cosechadora enemiga para molestar al adversario. Si la base enemiga carece de defensas aéreas, lanza paracas para cargarte sus generadores de energía. Mejor aún: si tu oponente tiene camiones de demolición quietos por ahí, destrúyelos para maximizar el efecto.

**ONDA EXPANSIVA**

¿Pueden contigo los Tesla Coils? Aunque tu artillería no tenga rango suficiente para eliminarlos, no te preocupes. Fuerza a los cañones a disparar al lado de esta estructura pulsando al mismo tiempo los botones R1 y L1 y, aunque no habrá ningún impacto directo, la onda expansiva de las explosiones dejará los Teslas hechos polvo.

**EL MURO**

Lejos de ser un objeto inútil, las paredes pueden servir para proteger instalaciones vitales porque casi ningún vehículo puede disparar por encima de ellas. Si, por casualidad, te dan paredes en una misión, asegúrate de venderlas para ganar pasta porque casi siempre las ponen en los lugares más estúpidos.

**DEFENSA MARINA**

No ignores totalmente las unidades navales si hay un poco de agua cerca de tu base. Todas las unidades navales aliadas disparan contra cualquier enemigo que sé aproxime. Los destructores son especialmente adecuados para las tareas de defensa antiaérea. Un crucero también puede ser útil cuando se acerquen unidades de infantería y blindados.

**APAGÓN**

Las tropas Tesla deberían usarse como respaldo para cualquier base soviética. Gracias a su bajísimo coste y su gran durabilidad, son una alternativa económica a los Tesla Coil. Nadie puede aplastarles, por lo que son una especie única entre la infantería. Si los combinas con unas pocas unidades de tanques puedes hundir a tu adversario en un infierno.

**BANCARROTA**

Construye una repair bay: no sólo te servirá para mantener en forma a tus blindados, sino que también podrás utilizarla para construir una MCV nueva con la que ampliarás tu capacidad combativa. Además, aunque no tengas créditos puedes aparcar una unidad en este edificio de reparación para venderlo, cosa que no está nada mal en las situaciones de apuro económico.

**DISTURBIOS ESPACIO-TEMPORALES**

Cuando uses más de tres veces una cronosfera se producirá un disturbio en la trama espacio-temporal que destruirá cualquier cosa que toque con la potencia de un haz Tesla. Si tu base es pequeña y estás en una situación desesperada, emplea a propósito la cronosfera para echar unas risas con esta táctica suicida.



EN ORBITA

*Editor:* Visual Sciencies/Psygnosis
*Distribuidor:* Sony
*Precio:* 8.990 pesetas

# Formula 1 98

Por tercer año consecutivo, Psygnosis ha elaborado un juego de Fórmula 1 con la licencia oficial en exclusiva que la FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) les ha concedido hasta el año 2001. F1 '98 viene con todos los pilotos, equipos, modelos y circuitos de la temporada de este año; el jugador puede tomar el rol de su piloto favorito y competir en todos los Grandes Premios de este año, aunque para disfrutar de acción instantánea también dispone de un modo arcade.

Psygnosis ha cambiado de desarrolladores: en lugar de Bizarre Creations, que crearon las dos primeras ediciones de Formula 1, la firma escocesa Visual Sciences se ha encargado de la versión 98. Como es lógico, hay tal número de cambios que que F1 '98 es un juego totalmente distinto de F1 '97. El más obvio de los cambios es el del motor gráfico: ahora tiene una resolución más baja que en la edición del año pasado pero, lejos de ir en detrimento de la calidad, ello ha permitido a los desarrolladores añadir muchas cosas nuevas, como el sistema de efectos de partículas. Las colisiones entre bólidos provocan una lluvia de chispas y humaredas impresionante.



Los circuitos y automóviles son los mismos de F1 '97 —no podía ser de otra forma, ya que la temporada de Fórmula 1 de este año ha sido idéntica a la del 97— pero los modelos han sido creados partiendo de cero, por lo que no parecen los mismos de la anterior entrega de la serie. El entorno de los escenarios es más rico que en las anteriores ediciones de este título, y ahora se ha prestado más atención a los objetos que se encuentran fuera de la pista, como construcciones y stands que no aparecían en F1 '97. El nuevo motor 3D también ofrece nuevos ángulos de cámara —como la vista en primera persona desde el volante y las vistas traserasæ y en general proporciona imágenes de colores más saturados y claros que F1 '97.

Una de las mejores cosas de F1 '98 es su soporte para partidas multijugador: hasta cuatro pilotos pueden competir con la pantalla dividida en dos consolas, y la máquina puede aportar hasta una decena de coches más a la fiesta. En cuanto al modo arcade, es más dinámico que nunca.

El uso que hace F1 '98 del Dual Shock y del control analógico es soberbio, y el jugador puede gobernar su bólido con una precisión fuera de serie. Sin embargo, esta vez Psygnosis ha prescindido de la espléndida tecnología Dolby Prologic para la banda sonora. En conjunto, quizás la simulación resulte un poco menos realista que en la pasada edición, a pesar de que la inteligencia artificial ha mejorado y algunas operaciones —como las salidas desde la parrilla— son más complicadas.

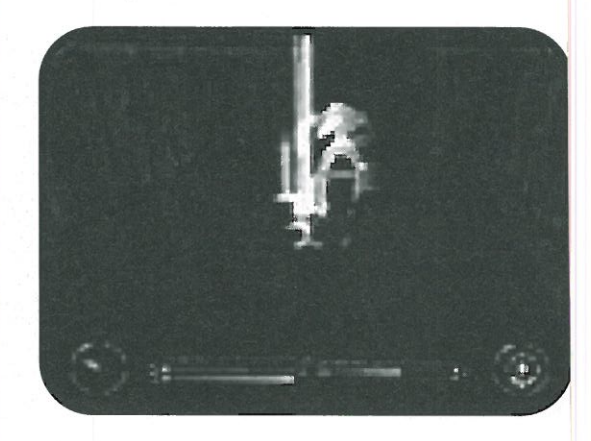
Continuando con la excelente costumbre que Psygnosis ha adoptado, el juego está totalmente traducido y doblado al castellano; los comentarios corren a cargo de Jaime Sornosa (conocido en el mundo del motor como "Correcaminos") y de la joven y prometedora piloto española Balba Camino.

Nuestro veredicto es que Psygnosis ha vuelto a redondear un juego magnífico que no sólo gustará a los fans de la serie, sino que también atraerá a nuevos aficionados.
Puntuación: 4 planetas

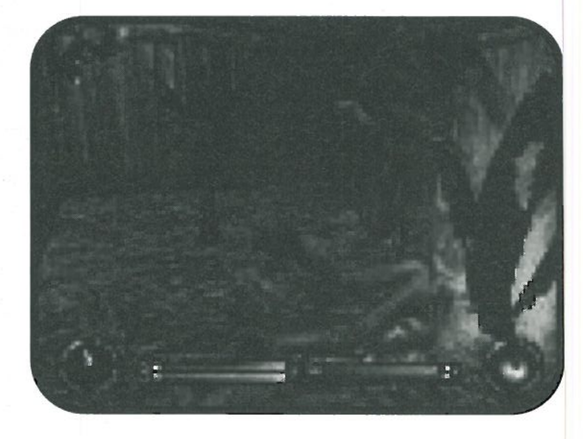
**Puntuación:**    




El título se las trae; ODT responde a Or Die Trying, es decir, "o muere en el intento", pero se pronuncia igual que oddity, que significa "rareza". El argumento viene a ser igual de embrollado: resulta que vives en una especie de ciudad futurista-medieval-bacalao que está siendo consumida por una epidemia terrible. Ésta sólo puede ser combatida con la ayuda de una gema mágica denominada la Perla Verde, y a por ella sales junto con unos amiguetes forzudos y tal. Naturalmente, en el camino aparecen problemas, enemigos, aliados y todo eso.



Lo esencial es que ODT se diferencia de tantas otras aventuras de acción con perspectiva de tercera persona en varios aspectos importantes: para empezar, se trata de un juego claramente multidisciplinar por su combinación de elementos extraídos de géneros tan diversos como la estrategia, el rol, beat'em-up y, por supuesto, shoot'em up. Para que te hagas una idea del resultado, imagínate a Lara Croft deambulando por un mundo futurista-medieval donde fríe enemigos a tiros en plan Doom, reparte leña como si fuese un





| | |
|---|---|
| Editor: | Psygnosis |
| Distribuidor: | Sony |
| Precio: | 7.990 pesetas |

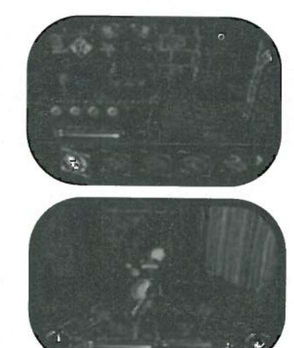
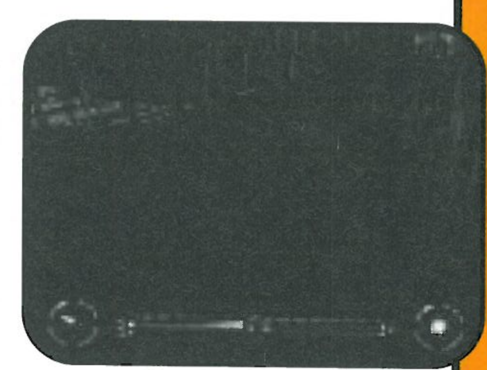


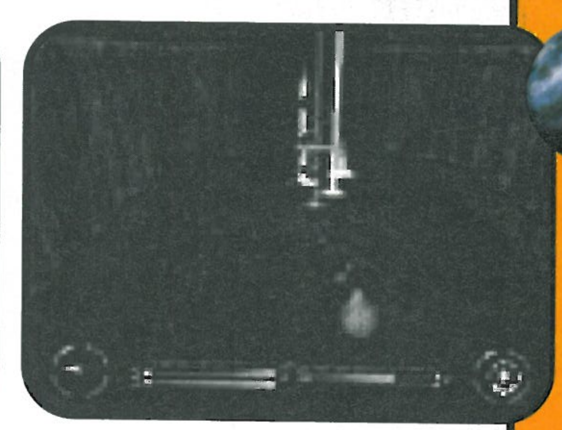
# (OR DIE TRYING)

personaje de Tekken, dispara en modo francotirador como si fuera James Bond en GoldenEye e incluso charla con otros personajes al estilo Broken Sword. Además de todo esto, puedes escoger entre varios personajes de características muy distintas —igual que si se tratase de un RPG— y tendrás una mezcla de TNT en estado puro.

Los niveles son enormes y muy numerosos: a lo largo de 8 grandes escenarios muy variados tienes que recorrer más de 70 sectores plagados de puzzles, obstáculos y enemigos de todo tipo. Para sobrevivir deberás comprar comida por ahí e invocar conjuros contra las fuerzas del mal, y para todo ello tienes que tratar con personajes del juego a los que no puedes tratar a tiro limpio.

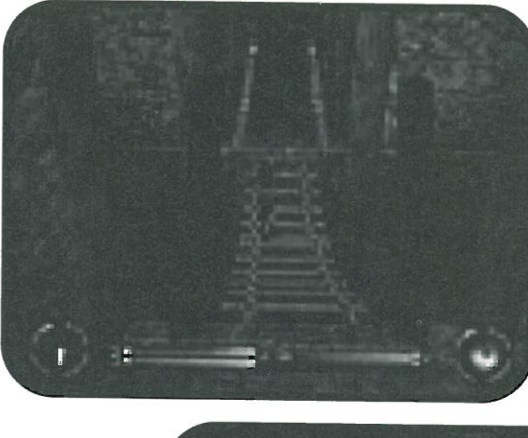
Los gráficos son espléndidos, al igual que las secuencias animadas y el sonido. Los textos y las voces están traducidos al castellano, o sea que no necesitarás tener a mano el diccionario de inglés para entender

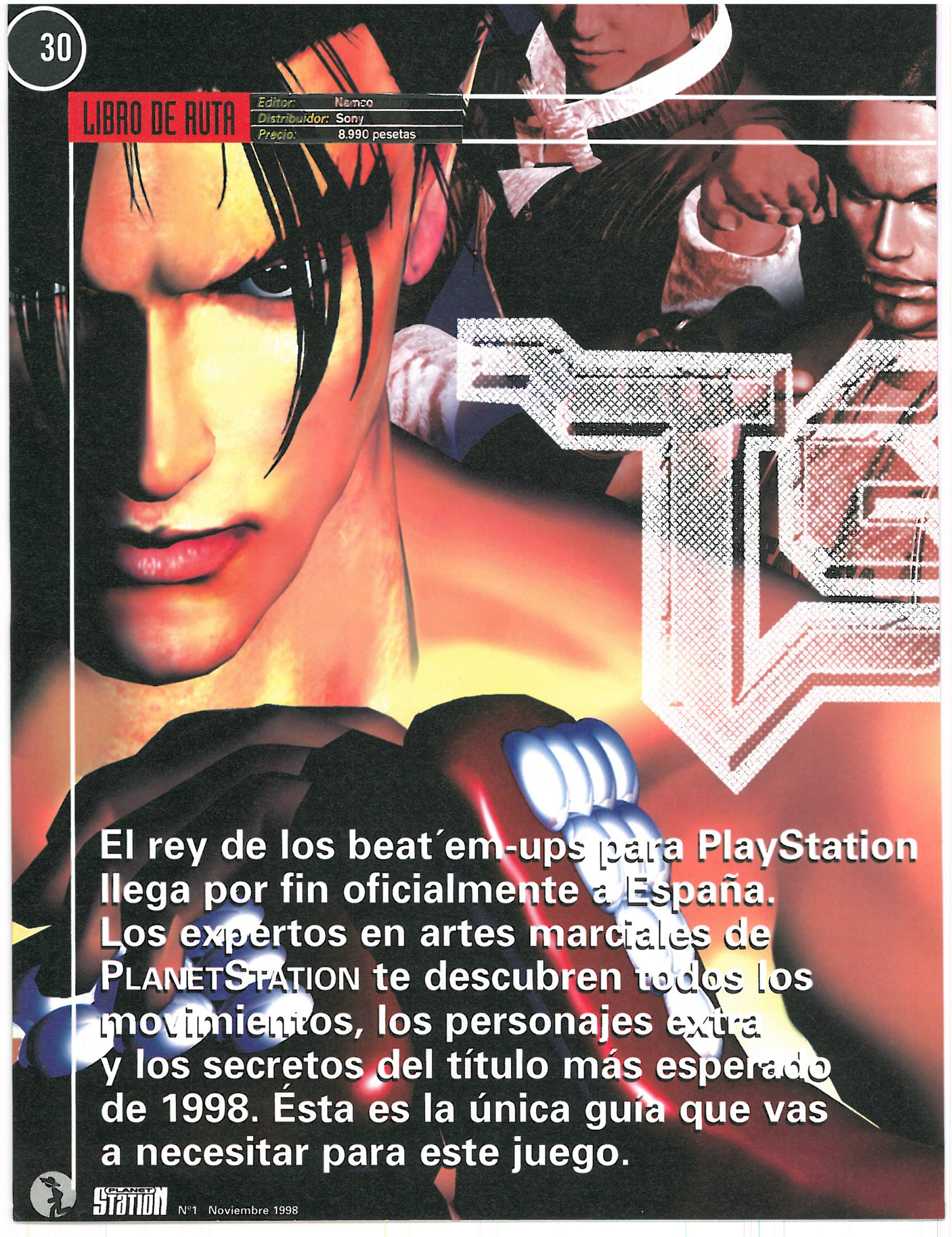
qué quiere el juego de ti en cada momento. Habríamos agradecido mucho algún tipo de capacidad multijugador, que hoy día es imprescindible para garantizar la esperanza de vida de un juego en el lector de la consola; puestos a citar algún pequeño defecto, también podría decirse que hay rincones del juego demasiado oscuros.

Or Die Trying es una pequeña demostración que nuestra querida consola gris está en su momento de mayor madurez, pero también pone de relieve que la PlayStation comienza a mostrar indicios de su edad: también hemos visto ODT en un PC equipado con tarjeta 3D y... la verdad es que supera claramente a la versión PSX. Pero que nadie se alarme: PlayStation sigue siendo la plataforma de juegos con mejor proporción calidad/precio/software disponible, y el año que viene todavía dará mucha guerra a la competencia con la aparición de nuevos títulos de calidad excelsa. Como ODT.






Puntuación: 




El rey de los beat´em-ups para PlayStation llega por fin oficialmente a España. Los expertos en artes marciales de PLANETSTATION te descubren todos los movimientos, los personajes extra y los secretos del título más esperado de 1998. Ésta es la única guía que vas a necesitar para este juego.



2 JUGADORES
x2
TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE
TEKKEN 3

## TEKKEN BALL

Uno de los modos de juego ocultos en Tekken 3 es esta extrañísima versión de balón-volea. Tekken Ball es, básicamente una variante 'dura' de este deporte en la que el objetivo es derrotar al rival por cualquier medio.

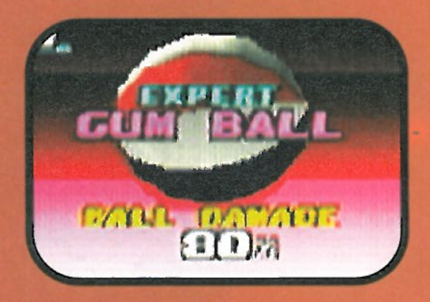
Existen numerosas tácticas y truquillos en este subjuego, que no es tan sencillo como puede parecer a primera vista. En estas páginas te explicamos en detalle cómo arrasar en las partidas de Tekken Ball.




**Cómo llegar a Tekken Ball**
Para desbloquear el modo Tekken Ball tienes que acabar la partida Arcade con 10 personajes. Cuando hayas visto el décimo final, la opción 'Tekken Ball' se añadirá al menú principal del juego. Sólo tienes que recorrer la lista de opciones hasta encontrar el texto, que la primera vez aparecerá con un brillo especial.

**Las pelotas**
Existen balones distintos en Tekken Ball; cada uno de ellos es más pesado que el anterior, por lo que inflige mayores daños al oponente. Esto puede jugar tanto a tu favor como en tu contra: si dominas el juego te será mucho más fácil dejar fuera de combate a tu contrincante, pero si no eres demasiado bueno lo pasarás peor con un balón pesado.




**Principiante:**
Balón de playa (60% de daño cuando está totalmente cargado)
**Experto:**
Balón de goma (80% de daño cuando está totalmente cargado)
**Master:**
Balón de hierro (100% de daño cuando está totalmente cargado)

**Las reglas**
• Cada partido Tekken Ball puede ajustarse a hasta cinco rondas, pero el límite de tiempo es infinito.
• Cuando comienza la primera ronda, el jugador 1 servirá el balón. Después el servicio corresponderá al perdedor del punto anterior.
• El campo está dividido por una línea blanca en el centro que ninguno de los





Puedes golpear directamente al rival, pero normalmente es mejor vigilar el balón.

## LUCHADORES SECRETOS

**Kuma**
Acaba el juego en modo Arcade.



**Julia**
Acaba el juego en Arcade dos veces.



**Gun Jack**
Acaba el juego en Arcade tres veces.



**Mokujin**
Acaba el juego en Arcade cuatro veces. Mokujin es un personaje de madera que cambia aleatoriamente de personalidad adoptando el estilo y los movimientos de otros personajes.



**Anna**
Acaba el juego en Arcade cinco veces.



**Bryan**
Acaba el juego en Arcade seis veces.



**Heihachi**
Acaba el juego en Arcade siete veces.



**Ogre**
Acaba el juego en Arcade ocho veces.

**True Ogre**
Acaba el juego en Arcade nueve veces.

**Panda**
Selecciona a Kuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa ● o X.

**Tiger**
Completa el juego con 16 personajes incluyendo a Eddy. Después señala al brasileño en la selección de personaje y pulsa Start.

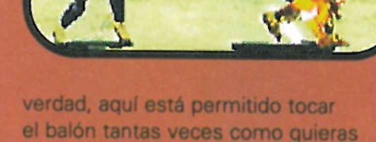
**Doctor B**
Acaba Tekken Force cuatro veces y derrota al doctor Boskonovitch cuando aparezca. Después podrás seleccionarle en modo Arcade y también podrás acceder a su refugio subterráneo secreto.

**Gon**
Existen dos formas de llegar a Gon: derrotarle en modo Tekken Ball, o (cuando ya hayas jugado contra él en Tekken Ball) acabar el modo Arcade derrotando a Gon en el camino. Para usar a Gon en Arcade, mueve el cursor hasta fuera de la pantalla de selección.









jugadores puede traspasar. El objetivo es atrapar la pelota en tu campo y lanzarla al contrario.

Puedes causarle daños tirándosela directamente a él o haciendo que dé en el suelo. Si toca el campo, tu rival perderá un 20% de su energía.

• La forma más eficaz de dañar al contrario es cargar la pelota a tope y arrojársela directamente a él. Esto se hace conectando movimientos especiales y cargando el balón.

Si llega hasta tu adversario en este estado, la cantidad de daño que recibirá se reflejará en el número que aparece al lado de la pelota. Las barras de energía de la parte inferior de la pantalla representan la carga que lleva el balón.

Si tu rival le pega al esférico con un movimiento especial, éste volverá hacia ti con la misma energía mortífera, o incluso más.

• No te molestes en herir a tu rival acertándole cerca de la línea, porque no tendrá ningún efecto y probablemente te costará caro cuando el balón retorne hasta tu campo sin defender.

**Cargar el balón**

Para cargar el balón tienes que realizar algún movimiento agresivo. Si tu oponente lo devuelve, puedes recargarlo. La carga acumulada se refleja en una barra de energía que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, aunque se pondrá a cero si la pelota aterriza en tu campo o te acierta directamente. Si la carga llega al nivel máximo, el balón estallará en llamas y causará un 100% de daño.

**Para devolver una pelota cargada puedes hacer lo siguiente:**

• Recargarla con otro movimiento agresivo bien calculado.

• Descargarla con un puñetazo o una patada suave.

• Realizar un lanzamiento bien calculado para que brille y gire en el aire.

• Cuando la pelota esté girando después de una proyección, puedes tocarla con un golpe suave para que alce el vuelo muy rápido. Si luego le marcas un movimiento agresivo, el balón volverá a su estado normal.

**Consejos**

• Si tu oponente se ha adelantado hasta la línea blanca, lo mejor es suministrarle una vaselina para que el balón aterrice en su campo. Es posible atraer al rival deliberadamente hacia el centro para poner en práctica esta táctica.

• Cuando intentes enviar la pelota a la espalda de tu rival, puedes distraerle dándole un guantazo para que no pueda interceptar el balón.

• A diferencia del balón-volea de verdad, aquí está permitido tocar el balón tantas veces como quieras antes de devolverlo.

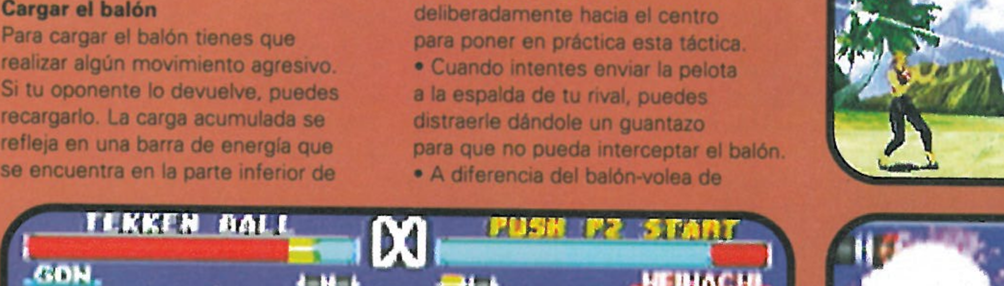
Puedes cargarlo, descargarlo y volver a cargarlo si así lo deseas.

• Ten cuidado al tirar balones bajos al rival desde distancias cortas, porque es fácil que te devuelva un globo y te cause peores daños.

• Puedes provocar daños dobles: golpea directamente a tu enemigo varias veces y muy rápido (por ejemplo, con una patada aérea) y, después, tírale velozmente la bola al cuerpo cuando todavía no se haya recuperado de la tunda.

• Es difícil hacer una proyección para darle efecto al balón porque tienes que calcular muy bien el movimiento. Si lo dominas, podrás cargar rápido el balón y dar un golpe suave para dejar bien tocado al rival.

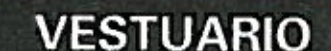












## VESTUARIO

Cada luchador tiene dos variaciones estándar de vestimenta: para usar la primera pulsa un botón de puño y para la segunda, uno de patada. Obviamente, si se escoge el mismo luchador en modo de dos jugadores se seleccionarán automáticamente ambas variantes.

**Vestuario secreto**

Algunos de los personajes tienen un tercer vestidito que puedes seleccionar pulsando Start en la pantalla de personajes. Sin embargo, primero tienes que activar esta opción para cada personaje. Esto se hace jugando cierto número de veces en modo Arcade sin usar la pausa y empleando la opción Reset. La forma más rápida es ajustar el tiempo a 20 segundos, las batallas a un solo encuentro y dejarse derrotar, escogiendo luego no continuar.

**Xiaoyu**

Para verla en uniforme escolar tienes que jugar con ella 50 veces en Arcade.

**Jin**

Para que lleve una camiseta parecida a las de rugby y unos pantalones de rayas (¿será un uniforme escolar?), juega 50 veces con él en modo Arcade.

**Anna**

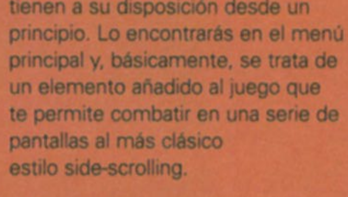
Se pondrá un vestido blanco muy elegante –con sombrero y todo– si la usas 25 veces en modo Arcade.

**Gun Jack**

Para verle en su anterior forma Jack-2, sólo tienes que seleccionarle 10 veces en modo Arcade.



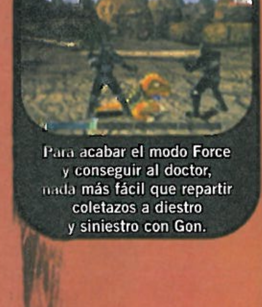
Guárdate siempre las espaldas y quédate en el centro de la pantalla si quieres conservar tu vida.



Para recuperar las energías perdidas tendrás que emular al Rey del Pollo Frito.



Al final de cada nivel recibes tiempo extra de regalo por derrotar al jefe.



Para acabar el modo Force y conseguir al doctor, nada más fácil que repartir coletazos a diestro y siniestro con Gon.




El dinosaurio y sus ventosidades mortíferas son la mejor solución para batir récords.

## TEKKEN FORCE

Éste es el nombre de una banda de mercenarios de elite formada por Heihachi Mishima para resolver pequeños conflictos en todo el mundo y cultivar terrenos para alimentar a los millones de personas hambrientas que hay en todo el mundo.Tekken Force forma parte del plan de Heihachi para ganarse la confianza de los líderes mundiales con el objetivo de dominar el mundo, o sea que sus intenciones finales tampoco es que sean demasiado honorables.

Estos mercenarios fueron los patosos que liberaron al dios de la lucha en las ruinas centroamericanas, lo que al final ha provocado la celebración del torneo Tekken 3. Tekken Force es una opción extra que los jugadores de Tekken 3 tienen a su disposición desde un principio. Lo encontrarás en el menú principal y, básicamente, se trata de un elemento añadido al juego que te permite combatir en una serie de pantallas al más clásico estilo side-scrolling.

**Acerca de Tekken Force**
El sistema es el siguiente: escoges uno de los personajes disponibles en el juego principal y luchas contra los enemigos que van apareciendo en un escenario que se va avanzando hacia la derecha a medida que progresas en el juego. El objetivo es enfrentarte a Heihachi al final de los cuatro escenarios y llevarle —junto con los miembrosde su ejército— ante la justicia.

**Entorno**
Como ya hemos dicho, toda la acción tiene lugar en este escenario al estilo de un juego clásico de plataformas. Puedes usar todos los movimientos que tu personaje tiene en el juego principal, pero no es necesario en absoluto porque los enemigos que aparecen no son más que macacos con muy poca energía: un par de puñetazos y patadas son más que suficientes para acabar con ellos. Tienes que superar los cuatro sectores que aparecen en un mapa en la parte inferior de la pantalla. Cuando llegues al final de un sector, te las verás con un subjefe que varía en función del personaje con el que estés jugando.





Obviamente, los jefes tienen más energía que el resto de los enemigos, así que prepárate.

**Tiempo**
Las partidas Tekken Force tienen un límite de tiempo muy estricto, y el cronómetro empieza a bajar en cuanto empiezas. Por cada enemigo que elimines recibirás tiempo extra: un par de segundos por los más débiles, y más por los fuertes. Al final de cada sector puedes recibir un bonus de tiempo que acumulas para el siguiente escenario.

**Peligro**
Obviamente, cuando la intensidad de enemigos aumenta vas sufriendo cada vez más daños.
Puedes recuperar la energía perdida recogiendo los pollos fritos que aparecen aleatoriamente cuando has derrotado enemigos.
Algunas veces, estos pollos a l'ast son difíciles de recoger porque tienes que dar pasos de lado; para hacerlo, pulsa a o e dos veces seguidas muy rápido, pero ten en cuenta que es complicado hacerlo cuando hay enemigos en pantalla.

**Llaves**
Cuando te enfrentes y ganes a Heihachi al final del cuarto escenario recibirás una llave. Si repites esta gesta otras tres veces, tendrás las cuatro llaves que necesitas para acceder al laboratorio



del doctor Boskonovitch. Allí podrás luchar contra él y, si le ganas, dispondrás de este personaje en la pantalla de selección de personajes.

**Consejos**
Tekken Force no es un juego de adrenalina. En él, el éxito es cuestión de tener dominio, paciencia y sabiduría para llevar a la práctica unos cuantos trucos. Aquí tienes algunos de los secretos que hemos descubierto en este subjuego.

- Gon es, con diferencia, el mejor personaje para triunfar en Tekken Force. Pulsando repetidamente el botón ●, te librarás a coletazos de cualquier enemigo o jefe que tengas delante.
- No pierdas el tiempo aporreando a los enemigos que ya hayas derrotado. Cuando les noquees caerán al suelo y, aunque todavía les puedes dar golpes en el aire, los segundos son tan preciosos que no vale la pena hacerlo.
- El personaje que utilices tiene que ser rápido y versátil para que puedas atacar rápido y avanzar a la mayor velocidad posible.
- A veces los enemigos atacan desde fuera de la pantalla, pero aun así puedes atizarles: no dejes de patalear y golpear y ya lo verás.
- Los jefes son un poco más difíciles que el resto de enemigos.
Tendrás que atraerlos hacia el centro de la pantalla y atacar rápido.











## TEKKEN THEATRE

El modo Theatre es la más curiosa de todas las opciones ocultas. Básicamente, almacena todas las secuencias animadas que hay en el juego y te permite verlas en cualquier punto. También te puede servir para saber cuáles son los personajes con los que todavía tienes que completar el juego. Cuando en tu partida aparezca una secuencia nueva, se situará en su propio apartado de la opción Theatre.

**Cómo llegar a Theatre**
Para disponer de esta opción, primero tienes que acabar la partida con los diez personajes principales y ver sus vídeos de fin de juego.
Luego Theatre aparecerá brillando entre las opciones del menú principal. Cuando lo selecciones, verás una pantalla donde estarán indicadas todas las secuencias finales que ya has visto y con una serie de apartados en blanco que están reservados para los vídeos a los que todavía no hayas accedido.

**Intros**
Según la cantidad de veces que hayas acabado el juego, tanto la intro original que tiene Tekken 3 en las máquinas arcade como la secuencia introductoria de la versión PlayStation estarán incluidas en la pantalla Theatre.



**Finales**
Algunos personajes (como Kuma y Panda o True Ogre y Ogre) comparten secuencia final, pero en total hay 20 vídeos que quedan almacenados en Theatre para cuando quieras volver a verlos.

**Extras**
Cuando consigas los 20 finales, aparecerá un par de opciones nuevas en Theatre:
**Sound:** Permite escuchar cualquiera de las piezas musicales de Tekken 3. Incluye todas las sintonías propias de cada escenario, música del final y efectos de sonido.
**Disc:** Una buena idea de los desarrolladores. Si tienes alguno de los anteriores juegos Tekken, esta opción te invita a insertar el disco en la consola. El programa detectará todas las secuencias animadas de Tekken 1 o Tekken 2 y te permitirá verlas.

**Finales alternativos**
La primera vez que veas el vídeo final de Gun Jack en Theatre, observarás que acaba de una forma brusca. Si seleccionas Gun Jack en la pantalla Theatre, fíjate que la secuencia se titula "Complete?" y que, justo al lado, pone "Bad". Al final, Jane consigue revivir a Gun Jack y, mientras pasean por el bosque, el doctor Abel acaba con ellos usando un satélite. Sin embargo, si consigues el tercer vestido de Gun Jack y acabas una vez más el juego en modo Arcade, se añadirá un fragmento a esta secuencia en el que verás que todo acaba bien: la explosión se ha llevado el bosque por delante, pero verás que Gun Jack y Jane estaban protegidos por un campo de fuerza invisible. Por lo que sabemos, éste es el único final que puede alterarse. Cuando llegues al final bueno, reemplazará automáticamente al malo en la pantalla Theatre.

**Intros secretas**
Hay dos intros ocultas en Tekken 3. Básicamente, son variaciones de las secuencias estándar de exhibición de artes marciales que se ven cuando dejas la máquina funcionando sola durante un rato.
**Secuencia 1:** Acaba el juego con los diez personajes principales y en la intro verás que los luchadores lucen su segunda vestimenta alternativa.
**Secuencia 2:** Si consigues que todos los personajes sean seleccionables (incluyendo los secretos), la secuencia de demostración mostrará más luchadores y los personajes que ya salían en la intro anterior vestirán su tercera indumentaria.


En Tekken Theatre podrás ver las secuencias finales correspondientes a todos los personajes.


Una de las aficiones de Anna es conocer gente.





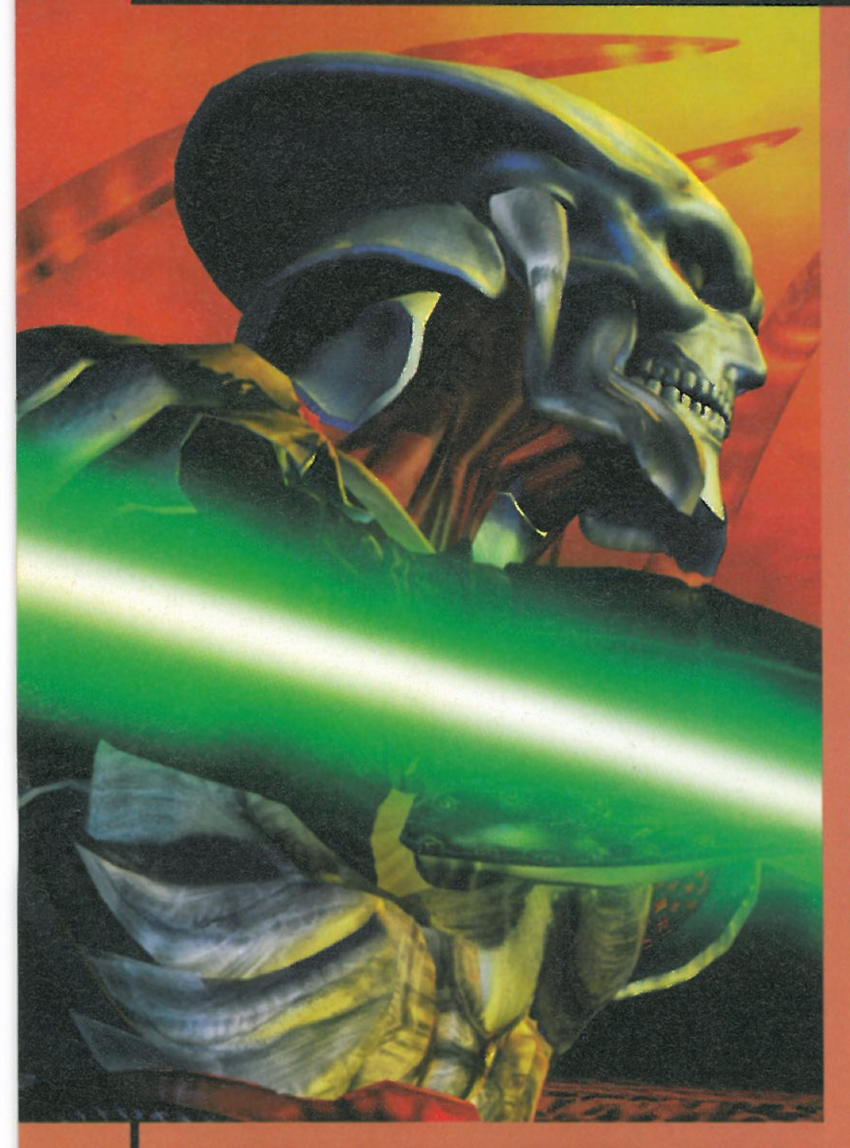
Lo que le gusta a Lei es hacer posturitas.











## FUNCIONES BÁSICAS

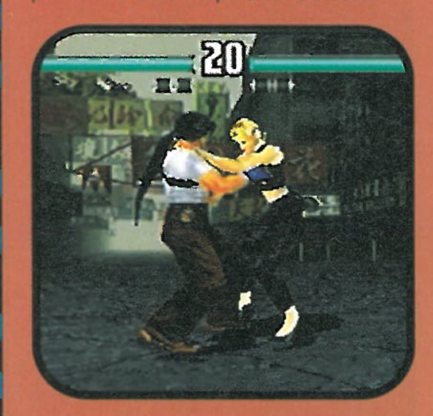
| | |
|---|---|
| →, → | Avance rápido o empujón ofensivo (si estás cerca del rival) |
| ←, ← | Retroceso rápido |
| ←, ←, ←, N | Retroceso |
| ↑, N o ↓, N | Paso lateral |
| ■ + ✕ o ▲ + ● | Escapar de una llave (sólo cuando el rival te esté agarrando) |
| ↘ + ■ | Uppercut |
| ↘ + ▲ | Uppercut 2 |
| ↘ + ✕ | Patada lateral |
| ↘ + ● | Patada frontal |
| ↑ o ↗ + ▲ | Salto con puñetazo hacia abajo |
| Mantener ↑ + ▲ | Salto con puñetazo hacia abajo |
| →, →, → | Correr (con embestida, pisotón o finta, según la distancia) |
| MIENTRAS CORRES | |
| Mantener ← | Parar |
| ■ + ▲ | Puñetazo doble |
| ✕ | Patada aérea |
| ● | Barrido volante |
| RECUPERACIÓN DESDE EL SUELO * | |
| Mantener ↓ + ■ | Rodar de lado |
| ■ | Rodar de lado y levantarse |
| ✕ | Levantarse con barrido |
| ● | Levantarse con patada lateral |
| Mantener ↓ + ● | Patada en el tobillo |
| ← | Rodar atrás |
| → | Rodar adelante |

*No todos los personajes del juego tienen movimientos de recuperación.

Algunos movimientos ↑/↓ para cambiar de orientación van seguidos del texto "a la derecha". Esto significa que, si se realizan con el personaje orientado a la izquierda, debe cambiarse ↑ por ↓ y viceversa.

## EVASIÓN

Tanto Forrest Law como Lei Wolong tienen un movimiento de evasión. Law puede esquivar la mayoría de las llaves y los puñetazos pulsando ←+■+▲, mientras que Lei puede evadirse con su movimiento de baile (→+●+✕). Ambos movimientos sirven, sobre todo, para neutralizar llaves especiales como la de Nina (↗+■+▲), porque este tipo de ataques tardan un poco en conectar y quedas en una posición excelente para contratacar.




## MOVIMIENTOS GENERALES

Los siguientes movimientos se aplican a todos los personajes del juego. Recuerda que los botones indicados representan a los ajustes tal y como vienen de serie en el juego.

| | |
|---|---|
| ■ | puño izquierdo |
| ▲ | puño derecho |
| ✕ | patada izquierda |
| ● | patada derecha |
| → | Toque adelante |
| ← | Toque atrás |
| ↓ | Toque breve abajo |
| ↑ | Toque breve arriba |
| ↖ | Toque breve arriba/atrás |
| ↘ | Toque breve abajo/atrás |
| ↙ | Toque breve abajo/atrás |
| ↗ | Toque breve arriba/adelante |
| Mantener → | Mantener dirección frontal |
| Mantener ← | Mantener pulsado atrás |
| Mantener ↓ | Mantener pulsado abajo |
| Mantener ↑ | Mantener pulsado arriba |
| Mantener ↘ | Mantener abajo/adelante |
| Mantener ↙ | Mantener abajo/atrás |
| Mantener ↗ | Mantener arriba/adelante |
| Mantener ↖ | Mantener arriba/atrás |
| + | Pulsar a la vez los botones unidos por el signo '+' |
| , | Estos movimientos deben hacerse seguidos |
| WC | Al agacharse |
| FC | Después de agacharse |
| WS | Estando de pie |
| N | Posición neutra de las teclas de dirección |

## GALLINAS CONTRA LLAVES

Jugar contra alguien que utilice reversos todo el rato puede convertirse en un suplicio. Por suerte, los programadores han incluido movimientos secretos de 'gallina' para contrarrestar esta táctica tan rastrera. Si tu oponente te agarra el brazo o la pierna por el costado izquierdo, pulsa →+■+✕. Cuando te sujeten por la derecha, pulsa →+▲+✕. Si pulsas los botones lo suficientemente rápido, la voz en off dirá "chicken" y la llave se interrumpirá.




## DUELO DE BOFETADAS

Si has elegido un personaje femenino y Nina te da una bofetada con su movimiento ←+▲, responderápidamente pulsando el botón ▲. Tu personaje le devolverá la bofetada. Naturalmente, Nina puede responder a su vez con otra bofetada y tú también, en un duelo que acabará cuando una de las dos caiga a la lona. Para que funcione, la primera bofetada de Nina tiene que llegar a estallarte en la cara.



# ANNA WILLIAMS



Nacionalidad: ..........Irlandesa
Edad: ..................................20
Altura:..........................163cm
Peso: ..............................49 kg
Grupo sanguineo: ...............A
Ocupación: ............Estudiante

Anna corrió el mismo destino que su hermana, Nina, después del último torneo. Cuando la capturaron las tropas de Kazuya, el doctor Boskonovitch la usó como conejillo de indias en su máquina del Sueño Frío.
Al igual que Nina, Anna fue congelada viva hasta que tuvieron lugar los acontecimientos que condujeron a la celebración del torneo Tekken 3. Ahora la historia se repite y Anna debe impedir que Nina se convierta de nuevo en una asesina profesional.

Para que Anna sea seleccionable, acaba cinco veces el modo Arcade.



## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ↘, ✕, ▲, ■, ● | Serpiente |
| ←, ▲, ▲ | Bofetada doble |
| ↑, (↖ o ↗), ● | Patada aérea rápida |
| ↑, ↓, (↖ o ↗), ● | Patada aérea |
| ←, ■, ■, ■ | Sierra cruzada |
| (FC) → + ▲ | Bofetada derecha |
| (FC) → + ■ | Golpe del gato |
| ↓ + ■ + ▲ | Tijereta |
| (paso lateral) ■ + ▲ | Bloody Chaos |
| (paso lateral) ▲ | Chaos Tail |
| Mantener →, → + ▲ | Ejecutor |
| → (o Mantener →), ■ + ▲ | Romper la guardia |
| ↘, ✕, ■, ●, ▲, ✕ | Combo Twist 1 |
| ↘, ✕, ■, ●, ▲, ● | Combo Twist 2 |
| ← + ■ | Chaos Judgement |
| ↓, ↘, →, ■ + ▲ | Bofetada |
| ■, ✕, ▲, ■ | Rompebrazos |
| ▲, ✕, ■ + ▲, ✕ + ●, ■ + ▲ | Ala de halcón |
| →, →, ■ + ▲ | Bomba rubia |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| Mantener ↘, Mantener ↘, ■ | Codo-cara |
| ↗, ■ + ▲ | Llave guillotina |

Este golpe sirve para romper la guardia baja del rival.



Aplica los tacones de alfiler de Anna para rematar al contrincante cuando esté en el suelo y, luego, ríete.



Los mejores movimientos de Anna son los zarpazos: son tan rápidos que el rival ni los verá.





Con su superior agilidad, Anna puede pillar fácilmente al adversario por la espalda.

Las patadas voladoras de Anna son muy rápidas; úsalas para cortar un avance enemigo.



Anna puede correr hacia el enemigo y atenazarle con los muslos. Quién pudiera devolverle el golpe.





# BRYAN FURY



Nacionalidad: .......Americano
Edad: ..................................29
Altura:..........................186 cm
Peso: ..............................80 kg
Grupo sanguineo:.............AB
Ocupación:..........Recopilación de cerebrales

Tras morir durante un tiroteo en Hong Kong, el cadáver del agente de la Interpol Bryan Fury fue llevado al laboratorio del doctor Abel, un científico de 88 años del mundo underground. Aunque el doctor Boskonovitch solía superar los hallazgos de este sabio, esta vez Abel está muy cerca de un gran descubrimiento que superará a los de su rival: el ejército cyborg. Con todo, la idea de Abel es construir el cyborg perfecto con piezas mecánicas creadas por Boskonovitch, por lo que ha reanimado el cadáver de Bryan Fury y le ha encargado recuperar los datos.
Al investigar la muerte de Bryan Fury, Lei Wulong ha descubierto que el difunto policía tenía relaciones con traficantes de drogas y que era tan corrupto como ellos. Dadas sus estrechas relaciones con Boskonovitch, Yoshimitsu es el primer objetivo de Bryan, y se ha inscrito en el torneo para llegar a él.

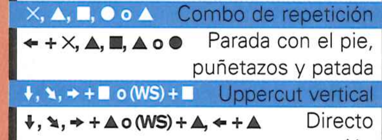


Para que Bryan sea seleccionable, tienes que acabar seis veces el juego en modo Arcade.



## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■ + × + ● | Rodilla |
| →, → + ▲ | Puñetazo especial |
| →, → + × | Patada en carrera |
| Paso lateral + ■ | Garra del diablo |
| Paso lateral + ▲ | Martillazo lateral |
| Paso lateral + ■, ▲ | Garra fantasma |
| ↘ + × | Serpiente |
| ↘ + ● | Patada en reverso |
| ↘ + ■, ▲ | Doble toque |
| ↓ + × + ● | Patada baja lateral |
| ×, × | Patadas rápidas |
| ← + ×, ● | Parada con pie y tobillo |
| Mantener ← + ● | Rodillazo |
| ←, ← + ● | Tobillo |
| ■ + ▲ | Dribling y colmillos de serpiente |
| → + ■ + ▲ | Codazo |
| ← + ▲, ● | Puño y patada |
| ■, ▲, × | La Luz del Norte |
| ■, ▲, ■, ▲ | 4– Combo de puños |
| ■, ▲, ■, ● | 3 puños y patada baja |
| ■, ●, ×, × | Cruz del Sur |
| ■, ●, ▲, ● | Combo atómico |
| ■, ●, ▲, ■, ● o ▲ | Combo atómico 2 o Combo serpiente |
| Mantener ↘ + ■, ■, ■, ■, ▲ | Pistonazo recto |
| ← + ▲, ■, ▲ o ● | Puñetazos (puede acabar en patada) |
| ↓, ↙, ←, N + ▲ | Golpe con retroceso |
| ×, ▲, ■, ● o ▲ | Combo de repetición |
| ← + ×, ▲, ■, ▲ o ● | Parada con el pie, puñetazos y patada |
| ↓, ↘, → + ■ o (WS) + ■ | Uppercut vertical |
| ↓, ↘, → + ▲ o (WS) + ▲, ← + ▲ | Directo y proyección |
| ↓ + ■ + × o ▲ + ● | Parada contra ataques bajos |
| Mantener → + ●, ×, ● | Patada triple |
| ↓, ↘, → + × o (WS) + ×, ● | Rodillazo |
| ← + ■ + ● | Superpuñetazo lento |
| → + ■ + ● | Superpuñetazo rápido |





No te olvides de intercalar una llave entre los puñetazos de Bryan.



Los reversos de Bryan a menudo sorprenden al contrario.

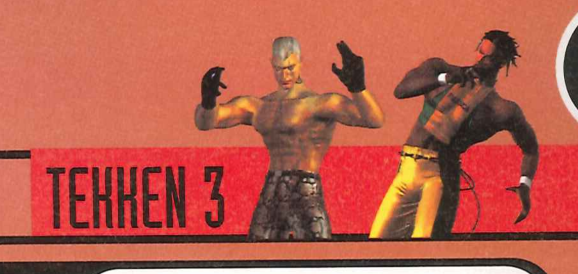
## LLAVES

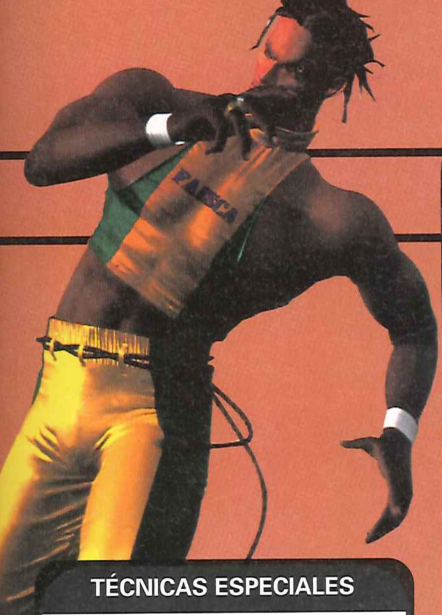
| | |
|---|---|
| ■ + × | DDT |
| ▲ + ● | Cerebro derretido |
| FC, ↘, ↘ + ■ + ▲ | Mensajero de la muerte |
| ■ + × o ▲ + ● | Caída libre (desde la izquierda) |
| ■ + × o ▲ + ● | Adiós rodilla (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Llave desde atrás |

## COMBOS MÚLTIPLES

■, ●, ▲, ■, ▲
■, ●, ▲, ■, ●
■, ●, ▲, ■, ■, ▲
■, ●, ▲, ■, ■, ●
← + ×, ●, ■, ▲, ■, ●, ×, ×
← + ×, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲





# EDDY GORDO



| | |
|---|---|
| Nacionalidad: ..........Brasileño | Peso: ..............................75 kg |
| Edad: ..................................27 | Grupo sanguíneo: ...............B |
| Altura:..........................188cm | Ocupación:................Ninguna |

Nacido en el seno de una de las familias más ricas de Brasil, Eddy sufrió una gran tragedia durante su infancia: su padre fue ametrallado sádicamente por una organización de narcotraficantes que él intentaba destruir. Temiendo por la vida de su hijo, en sus últimos instantes de vida el padre de Eddy le ordenó que se declarara culpable del asesinato para que pudiera refugiarse en prisión. Entonces Eddy, que hasta entonces era un estudiante modélico, pasó de vivir rodeado de lujo a ser encarcelado por asesinato. Durante su larga estancia en presidio, un día Eddy vió que un viejo preso utilizaba una espectacular técnica de combate en una refriega. A partir de entonces, Eddy dedicó años a aprender este estilo de lucha denominado Capoeira. Una vez liberado, Eddy oyó hablar del torneo Tekken 3 organizado por el conglomerado empresarial Mishima y decidió participar en él con la esperanza de que los anfitriones le ayudasen a vengarse de los verdaderos asesinos de su padre...

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Codos uno-dos |
| ↙ + ● | Barbed Wire |
| ↙ + ●, ← + ● | B. Wire acaba en vertical |
| ×, ● | Patada resbaladiza |
| ×, ●, Mantener ← | Patada resbaladiza vertical |
| ×, ●, ●, ● | Patada resbaladiza y salto lateral |
| →, Mantener → + × + ● | Boomerang |
| ●, × | Satélite |
| → + ● | Samba |
| → + ●, Mantener ← | Contra la cabeza |
| → + ●, × + ● | Samba y patada resbaladiza |
| ↙ + ×, × | Guerrilla |
| ↙ + ×, ● | En toda la barbilla |
| ↙ + ×, ●, ● | Corte |
| ↙ + ×, ●, ■ + ▲ | Corte 2 |
| ↙ + ×, N, ● | Latigazo |
| ↙ + ×, N, × | Guerrilla y Especial Hot Plate |
| ↑ o ↗ + ● | Gancho |
| ← + ● | Puntapié |
| ← + ●, ×, × | Patadón |
| ← + ●, ●, × + ● | Mars Attacks |
| → + ■, ▲, ● | Combo contra la barbilla |
| ↘ + ● | Machaca la rodilla |
| × + ● | Rueda atrás |
| ↑ o ↗ + × + ● | Coz de fuego |
| ↑ o ↗ + × + ●, ↙ o ↓ | Fire Kick & Relax |
| → + × | Brochazo de fuego |
| ← + × | Rodillazo |
| →, Mantener → + ● | Voltereta atrás |
| →, Mantener → + ●, Mantener ↓ | Voltereta atrás con patada |
| →, Mantener → + ●, × | Voltereta atrás con coz de fuego |
| →, Mantener →, ●, ● | Voltereta atrás y agachado |
| →, Mantener → + × | Avance rápido y brochazo |
| →, Mantener → + ×, Mantener ↓ | Como el anterior, acabando estirado |
| →, Mantener → + ×, Mantener ← | Como los anteriores, con retirada final |
| ●, ×, ↑ + ● | Ilusión y patada con reverso |
| ↘ + × + ● | Freak Show |
| ↘ + × + ●, Mantener ↓ | Freak Show y agacharse |
| ↘ + × | Puntapié |
| ↘ + ×, Mantener ↙ o Mantener ↓ | Puntapié y estirarse |
| ↘ + ▲ | Uppercut con el codo |
| (WS) ● | Patada en círculo |
| (WS) × | Cirugía estética |
| ↙ + × + ● | Golpe imparable |
| ■ + ▲ + × + ● | Supercarga |
| (WC) ■ + ▲, ■ + ▲ | Martillo |

## EN LOS MOMENTOS DE RELAX

| | |
|---|---|
| ● | Rodilla |
| ■ + ▲ | Cabezazo bajo |
| ●, × | Alas Ipanema |
| × + ● | Low Front Stinger |
| × + ●, × | Low Front Stinger Cancel Kick |
| ●, × + ● | Combo frontal bajo |
| ×, ● | Patada alta en reverso |
| ●, ×, × + ● | Combo de patada deslizante |
| ×, N, ● | Delicias de Río |

## HACIENDO LA VERTICAL

Estos movimientos pueden hacerse cuando Eddy está cabeza abajo

| | |
|---|---|
| → + ■ + ▲ | Vertical |
| Mantener ← | Vertical atrás |
| Mantener ↘ | Vertical adelante |
| → | Vertical andando |
| → + ■ + ▲ | Armadillo |
| Mantener ↓ | Percha vertical |
| ↑ | Vertical inclinado a la derecha |
| ↑ o ↓ + × + ● | Vertical a la derecha y patada baja |
| ● | Vertical a helicóptero |
| ●, × + ● | Vertical y sentarse |
| ×, ● | Vertical y ponerse de pie |
| ×, ●, Mantener ← | Vertical y patada |
| × | Vertical y paso de gigante |
| ×, Mantener ← | Vertical y combo |
| Mantener ↓ + × + ● | Vertical y patada en salto |
| ■ | Salto a la derecha |
| ▲ | Salto a la izquierda |
| ▲, ●, Mantener ← | Circus |
| ▲, ●, × | Carnaval |
| ▲, ●, ×, Mantener ← | Supercarnaval |
| ▲, ×, × | Calipso |
| →, Mantener → + ■ + ▲ | De cabeza |
| ↑ + × o ● | Salto recto |
| ↑ + × o ●, Mantener ↓ | Rotativa |

## COMBOS MULTIPLES

- ■, ●, ×, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, × + ●, × + ●, × + ● (10 golpes)
- ●, ×, ●, ▲, ●, ×, ●, ●, ● (8 golpes)
- ●, ×, ●, ▲, ●, × + ●, × + ●, × + ● (8 golpes)
- ●, ×, ●, ▲, ●, ×, × (6 golpes)

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Delicatessen de Río |
| ▲ + ● | Especial Río |
| ■ + × o ▲ + ● | (Izquierda) Lanzamisiles |
| ■ + × o ▲ + ● | (Derecha) Baile |
| ■ + × o ▲ + ● | (Atrás) Correo aéreo |
| ←, ↙, ↓, ↘, Mantener → + ■ + ▲ | Rodeo |
| ■ + × o ▲ + ● | Llave en reverso (dando la espalda al contrario) |

## AGACHADO

| | |
|---|---|
| ↘ + ■ + ▲ | Girar y rodar |
| ■ + ▲ | Aguja |

## MOVIMIENTOS DE PASO LATERAL

| | |
|---|---|
| ■ + ▲ | Rewinder (paso lateral) |
| ↓ + ■ + ▲ | Rewinder (paso lateral) |
| | Jumping Jacks |
| ↑ + ×, Mantener ↓ | Jumping Jacks y estirarse |
| ↑ + ×, × | Jumping Jacks y patada atrás |
| ↑ + ×, Mantener ↓ + × + ● | Jumping Jacks y Aguijón malvado |
| × | Especial Hot Plate |
| ×, Mantener ← | Especial Hot Plate y vertical |
| ● | Patada-tornado y de espaldas |
| ●, Mantener ← | Patada-tornado |
| ●, ×, Mantener ← | Patada-tornado y atrás |
| ●, N, × | Tornados |
| ●, × + ● | Combo de tornados |
| ■ + ▲ | Jumping Jacks y palmadas |
| ■ + ▲, × | Jumping Jacks y Mirage |
| ■ + ▲, N, × | Jumping Jacks y Mirage 2 |
| × + ● | Jumping Jacks y rueda de patadas |
| × + ●, Mantener ↓ | Jumping Jacks, rueda de patadas y pato |
| × + ●, × + ●, ↙ + × + ●, ↗ + × + ● | Jumping Jacks y Especial Sao Paulo |
| ●, × | Jumping Jacks y Dos Sole |
| ▲ | Jumping Jacks y machacón |

Todos estos movimientos pueden utilizarse justo después de usar uno de los dos movimientos laterales Rewinder.

# TIGER JACKSON

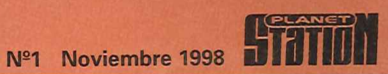


| | |
|---|---|
| Nacionalidad: ..........Brasileño | Peso: ..............................75 kg |
| Edad: ..................................27 | Grupo sanguíneo: ...............B |
| Altura:.........................188 cm | Ocupación:................Ninguna |

Tiger Jackson es el alter ego discotequero de Eddy. Usa exactamente los mismos movimientos que él, pero tiene su propio final de partida.

Para jugar con Tiger, acaba el juego usando Eddy y otros 16 personajes; después selecciona al personaje brasileño y pulsa Start para acceder a Tiger.





# FOREST LAW



| | |
|---|---|
| Nacionalidad: .......Americano | Peso: ..............................66 kg |
| Edad: ...................................25 | Grupo sanguineo: ...............B |
| Altura:.........................177 cm | Ocupación:.......Maestro del segundo dojo |

El hijo del Marshall Law, que en sus tiempos fue un famoso competidor del torneo Tekken 3, no lo tiene fácil para vivir a la sombra de su padre y quiere que se le reconozca como el mejor luchador.

Forest se entrena en el dojo de su padre con el fin de repetir sus éxitos. Marshall se comportó como un padre muy protector y prohibió a Forest que participase en competiciones celebradas fuera de este dojo. Sin embargo, más tarde todo eso cambió. Paul Phoenix, un viejo amigo de Marshall, visitaba el dojo cada varios meses para entrenar con él. En una de esas ocasiones, Marshall estaba ausente supervisando la construcción de un nuevo dojo y Paul insistió en realizar un combate de entrenamiento con Forest. Paul no conocía las restricciones que Marshall había impuesto a su hijo, y le sugirió a éste que participase en el torneo Tekken 3. Ante la posibilidad de demostrar que era mejor luchador que su progenitor, Forest se escapó en busca de la gloria y el reconocimiento público. No hay ni que decir que a Marshall no la he hecho ninguna gracia la desobediencia de su retoño...

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Combo izquierda-derecha |
| ■, ■, ■, ■ | Flecha-ametralladora |
| ▲, ▲ | Combo rabioso |
| Mantener → + ▲, ▲, ▲ | Malabarismo |
| → + ▲, ■ | Flecha venenosa |
| →, →, → + × | Patada lateral corriendo |
| ×, ×, × | Triple coz en la cabeza |
| × + ●, ×, ↑ + ●, ● | Aleta trasera |
| ●, ×, ● | Patada rápida Shaolin |
| ●, ↑ + × | Patada creciente |
| ↙ + ▲ | Látigo del dragón |
| ↙ + ● | Cola del dragón |
| ↙ + ▲, ● | Patada y codazo |
| ↘ + × | Patada media |
| ↓ + × + ● | Rana (m para estirarse) |
| ← + ▲, ×, ● | Patada acrobática |
| ← + ■, ▲, ■ | Tormenta |
| Mantener ↓, algún salto, N, ● | Falsa voltereta |
| Mantener ↓, algún salto + ● | Patada alta de catapulta |
| Any jump + ● | Patada baja de catapulta |
| Mantener ↓, algún salto + × + ● | Patada arco iris |
| ↓, ↘, Mantener ↘ + × | Patada deslizante |
| (WC) × | Patada-dragón baja |
| (WC) ×, ● | Doble impacto |
| (WC) ●, × | Furia destructiva |
| ↓ + ●, × | Patada baja y voltereta |
| (WS) ●, × | Patada frontal y voltereta |
| ×, ● | Patada alta y voltereta derecha |
| Mantener ↓ o ↓ + ▲, × | Costalazo y voltereta |
| ↓ + ×, ×, ×, ×, ● | Patada triple y voltereta |
| Algún salto + ×, ● | Patada aérea y voltereta |
| × + ● | Voltereta rápida |
| (WS) ×, ● | Patada lateral y voltereta |
| (WS) × + ● | Double Dragon |
| ↙ + ■ + ▲ | Superpuñetazo imparable (i, i para cancelar) |
| ←+■+▲ | Amago |
| (Después de amago) ■ | Apagón |
| ■ + ▲ + × + ● | Movimiento especial: Supercarga |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ↘ + ■, ▲, ▲, ■, ×, ×, ×, ●, ×, ● |
| ↘ + ■, ▲, ▲, ■, ×, ×, Mantener ↓ + ×, Mantener ↓ + ×, ●, ●, ● |
| ↘, ■, ×, ▲, ▲, ×, ×, ×, ●, ×, ● |
| ↘, ■, ×, ▲, ▲, ×, Mantener ↓ + ×, Mantener ↓ + ×, ●, ●, ● |



El puño del dragón de Law da sus mejores frutos cuando el rival está en el aire.





## COMBOS MÚLTIPLES

| | |
|---|---|
| ■ + × o ▲ + ● | Llave en reverso (dando la espalda al rival) |
| ■ + × | Fuego del dragón |
| ▲ + ● | Rana saltarina |
| ■ + × o ▲ + ● (izda.) | Coz cabecera |
| ■ + × o ▲ + ● (dcha.) | En todo el DNI |
| ■ + × o ▲ + ● (atrás) | Mordisco del dragón |
| Mantener ↘ +■+▲, ■, ▲, ■+▲ | Tenaza al cuello |
| →, mantener → + × + ● | Adiós a la rodilla |
| Mantener → + ▲ + × | Más dura es la caída |




La patada en reverso puede servir de entrada a combos muy buenos.




Los golpes más potentes son perfectos para acabar un combate.




Una buena patada lateral, y las distancias dejan de existir.




Aparte de dar esos saltitos irritantes, Law puede asestar unos movimientos buenísimos.



Xiaoyu hace de Rachel Welch en este remake momentáneo de Hace un millón de años.



Gon es el personaje al que más jugadores de Tekken 3 querrían pillar en un callejón oscuro.



Esto podría dar lugar a unos especímenes híbridos de lo más curiosos.



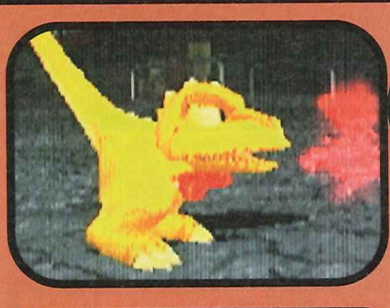
¡Que alguien llame a Turok, que este dinosaurio pide guerra!



Los ataques bajos son los más eficaces con Gon.



El rival de Gon se ve obligado a mantener una guardia baja la mayor parte del tiempo.





# GON

**Nacionalidad:** ............Japonés
**Edad:** .................Desconocida
**Altura:** .......Bajito, muy bajito
**Peso:** .................Desconocido
**Grupo sanguineo:** Desconocido
**Ocupación:** ............Personaje de cómic

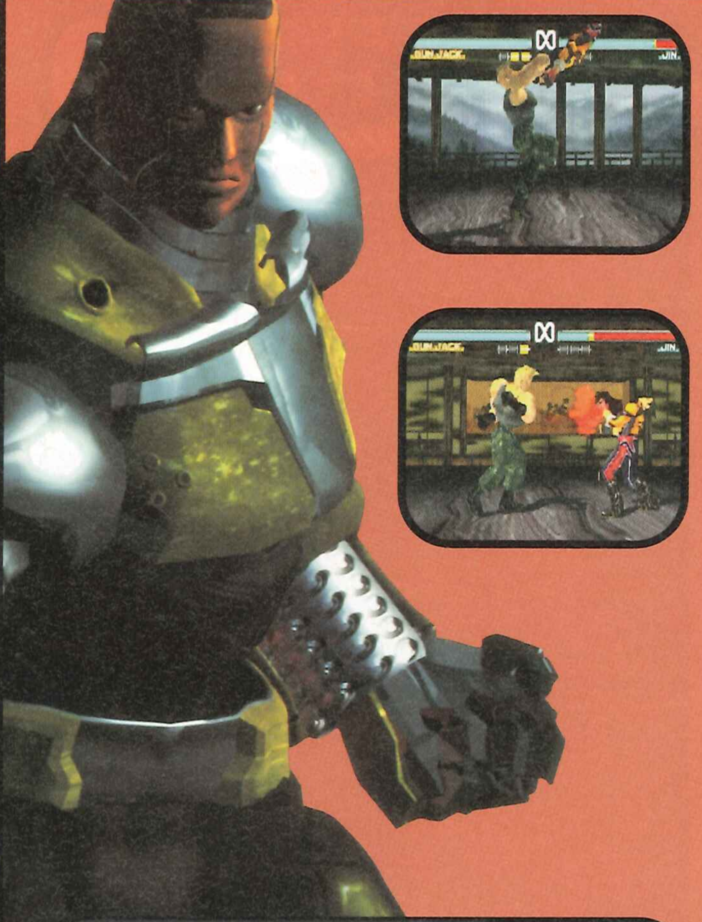
Este dinosaurio-bonsai es el primer personaje secreto de Tekken 3 y es exclusivo de la versión de este juego para PlayStation.
Gon saltó a la fama como personaje de cómics y, por algún motivo, Namco le ha incluido en el juego. Su diminuto tamaño hace de él un personaje interesante porque los oponentes sólo pueden atacarle con golpes a ras de suelo.
Sus movimientos son tan raros como todo en él. Puede asestar un golpe casi imparable con la cola e incluso lanzar ventosidades contra sus enemigos. No es ni de lejos un combatiente serio, pero es ideal para echar unas risas y para humillar a los inexpertos en Tekken 3.

Para conseguir a Gon, tienes que acceder al modo de juego oculto Tekken Ball. Cuando aparezca, Gon será el primer oponente al que te enfrentes y, si le ganas, pasará a ser seleccionable. Otra opción: cuando Gon haya aparecido como oponente, saldrá en algún momento en modo Arcade. Derrótale y acaba el juego para conseguir que sea seleccionable.Tienes que desplazar el cursor hasta fuera de la pantalla de selección para encontrarle.

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ➡ + ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲ | Pájaro carpintero |
| (Mientras corres) ➡ + ✕ + ● | Coco |
| Mantener ➡, ➡ + ■ + ▲ | Ataque del armadillo |
| Mantener ➡, ➡ + ■ + ▲, ■ + ▲ | Armadillo y golpe furtivo |
| FC, ↙ + ✕ + ● | Jale-hup |
| ⬇ + ✕ + ● | Abajo del todo |
| ➡ + ✕ + ● | Dinosaurio |
| ⬅ + ● | Gon Gorismo |
| ➡ + ▲ + ✕ | Vueltas y más vueltas |
| ⬇ + ● | Perrito malo |
| (Mientras saltas) ✕ + ● | Helicóptero |
| FC, ↘ + ✕ + ● | Cabrito |
| ↗ + ✕ + ● | 1-2 Machacón |
| ■ + ▲ | Halitosis |
| ⬇ + ■ + ▲ | Somnífero "Dino" |
| ↙ + ✕ + ● | Baile de porrazos |
| ●, ●, ●, ●, ● | Coletazos |
| ➡ + ✕, ✕ | Barrido |
| ⬆, (↖ o ↗) + ■ | Arriba y arriba |
| ■ + ✕ o ▲ + ● | Muérdeme, anda... |





## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ■, ■ | Combo del martillo |
| ▲, ■, ▲ | Puño, codo, uppercut |
| ■ + ▲, ■ + ▲ | Nudillo-martillo, doble uppercut |
| (WS) + ■ | Uppercut violento |
| (WS) + ■ + ▲, ■ + ▲ | Doble Uppercut, nudillo-martillo |
| ➡, ➡ + ■ + ▲, ■ + ▲ o ↘ + ▲ | Tijeretas |
| (FC) + ■ + ▲ | Palmadita |
| (FC), ↘ + ■ + ▲ | Tijereta baja |
| (FC), ↘ + ■, ▲, ■, ■ | Galleta y puño atrás |
| (FC), ↘ + ▲, ⬇ o ↘ o ➡ + ■ | Martillazo corto |
| (FC), ↘ + ▲, ■, ▲ | Martillazo |
| (FC), ↘ + ■, ▲, ⬇ o ↘ o ➡ + ■ | Martillazo |
| (FC) + ■, ■, ■, ▲, ⬇ o ↘ o ➡ + ■ | Martillazo |
| (FC) + ■ or ▲ | Uppercuts |
| Mant. ↘ + ▲, ■, ▲, ⬇ o ↘ o ➡ + ■ | Más uppercuts |
| Mant. ↘ + ■, ▲, ■, ▲ | Más uppercuts |
| ⬇ + ■ + ▲ | Nudillo bravo |
| ⬅, ↙, ⬇, Mant. ↘ + ■ o ▲ | Viaje al cielo, meganudillo |
| ↘ + ■, ▲, ■, ▲ | Festival de uppercuts |
| ↘ + ▲ + × | Palmadita hacia abajo |
| ⬇ + ● | Patada terremoto |
| ↙ + ■, ■, ■, ■, ■, ▲ | Ametralladora de puños, megapuñetazo |
| Mant. ↙ + ×, ●, ×, ●, ×, ● | Patadas de cosaco |
| ↗ + × + ● | A por las caderas |
| ➡ + × + ● | Coco |
| ⬇ + × + ● | Sentarse |
| × + ● | Salto adelante, a por las caderas (después de sentarse) |
| Mant. ⬅ o Mant. ➡ | Rodar atrás o adelante (después de sentarse) |
| ■, ▲, ■, ▲ | Puño sentado |
| ➡ + ●, ■ | Golpe tenebroso |
| × + ●, × + ●, × + ● | Bombardeo en picado |
| ⬅, ↙, ⬇, ↘, ➡, ↗, ⬆, ↖ (repetir cinco veces) | Gigapuño |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Costalazo |
| ▲ + ● | Abrazo de gorila |
| ⬇, ↙, ⬅ + ▲ | Romperriñones |
| ⬇, ↘, ➡ + ■ | Pirámide |
| ↙, ➡ + ■ + ▲ | Grúa |
| ↙ + ▲ + × | A morder el polvo |
| ➡, Mantener ➡ + ▲ + × | Rompemandíbulas |
| ↘ + ▲ + ● | Catapulta |
| ↘, ↘ + ▲ + ● | Catapult modificada |
| ■ + × o ▲ + ● | Asfixia (desde la izquierda) |
| ■ + × o ▲ + ● | Proyección (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Proyección larga (desde atrás) |

## LLAVES COMPUESTAS

| | |
|---|---|
| ↗ + ■ + ▲ | Caída de castigo |
| ⬅, ↙, ⬇, Mantener ↘ + ▲ | Supercastigo (después de la caída) |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ⬇ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲ + ■, ▲ + ■ |
| ↗, ■, ■, ●, ×, ■, ▲, ■, ⬇, ▲ + ■, ▲ + ■ |
| ⬇ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ⬇, ▲ + ■, ▲ + ■ |
| ↗, ■, ■, ●, ×, ■, ▲, ■, ▲ + ■, ▲ + ■ |

# GUN JACK



Nacionalidad: ....Desconocida
Edad: ....................................7
Altura:.........................220 cm
Peso: ............................170 kg
Grupo sanguineo: Plutonium
Ocupación:.........Desconocida

Cuando una niña de ocho años llamada Jane fue rescatada de una guerra bacteriológica por el robot militar ruso Jack-2, quedó traumatizada porque su salvador fue destruido al cabo de poco tiempo. Jack-2 cayó bajo el fuego de un satélite militar que le atacó por causas desconocidas; quizás fue porque se había vuelto demasiado humano. Jane, que ahora es una científica de 27 años, nunca ha olvidado a Jack-2 y ha pasado los últimos 10 años restaurando su funcionalidad al 70%. Sin embargo, sus características humanas se han perdido y Jane ha descubierto que la mayor parte de la programación del robot era obra de una de las empresas del grupo Mishima Empire. También ha descubierto un programa oculto en Gun Jack que sirve para crear una nueva arma demoledora. Para reparar completamente a Jack-2, Jane tiene que acercarse a Mishima y resolver el misterio del proyecto. Con el programa instalado en Jack-2, Jane y el robot parten hacia el torneo...



Gun Jack puede seleccionarse cuando se ha acabado tres veces el juego en modo Arcade.















### COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ↘ + ×, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■ |
| ↘ + ×, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ● |
| →, Mantener →, ▲, ■, ▲, ▲, ×, ●, ●, ■, ▲, ■ |

### LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Cuello de cisne |
| ▲ + ● | Bomba |
| →, → + ■ + ▲ | Jaqueca |
| ■ + × o ▲ + ● | Torta con una mano (desde la izquierda) |
| ■ + × o ▲ + ● | Divide y vencerás (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Caída atómica (desde atrás) |



El Chi es un movimiento rápido que, si pilla al rival con la guardia baja, le dejará K.O. en el suelo.



Heihachi tiene ataques largos ideales para coger por sorpresa al rival.



Un buen uppercut y, cuando el contrincante vuele hacia el suelo, le podrás arrear una buena patada.



El amigo Heihachi va sobrado de llaves y proyecciones.

### TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ▲ + × + ● | Relámpago |
| Mantener ← + ▲ | Puñetazo al vientre |
| ↓, ↘, → + ▲ | Puño de la muerte |
| ↓ + ■, ▲ | Golpe y puño de la muerte |
| →, → + ▲ | Puñetazo del demonio |
| ■, ■, ▲ | Puños-relámpago |
| ■, ▲, ▲ | 2 puñetazos y otro atrás |
| ↘ + ■, ▲ | Doble pistón |
| ●, × | Tijeras del diablo |
| → + ● | Patada-hachazo derecha |
| (Cuando el rival está en el suelo) ↓ + ● | Pisotón (con el rival tirado) |
| → + ■, ← + ▲, ■ o ● | Puñetazo, barrigazo y patada |
| → + ■ + ▲ | Chi Palm |
| ■, ▲, ■ + ▲ | 2 puñetazos, Chi Palm, Chi Palm rápido |
| ↗ + ×, ● | Rueda de patadas |
| Mantener ↗ + ▲ + ● | Superataque |
| ↗ + ●, ● | Patada arriba-abajo en salto |
| (WS) + ●, ● | Patada-hachazo |
| →, N, ↓, ↘ + ■ | Puñetazo del dios del trueno |
| →, N, ↓, ↘ + ▲ | Puñetazo del dios del viento |
| →, N, ↓, ↘ + ×, N | Patada trinchadora |
| →, N, ↓, Mantener ↘ + × | Patada trinchadora baja |
| →, N, ↓, Mantener ↘ + ●, ●, ● | Barrido del infierno |
| →, N + ■ | Puñetazo del dios del trueno |
| →, N + ▲ | Puñetazo del demonio |
| →, N + ●, ● | Patadas-hachazo |
| →, → + × | Patada-hachazo izquierda |
| →, →, Mantener → + ×, ↗ + ● | Patada larga lateral, golpes infernales |
| ←, ←, N + × + ● | Pasito lateral sombrío |
| ↓ + ■ + ● | Divide y vencerás (imparable) |



Si consigues atrapar de espaldas al enemigo y hacerle una llave, Heihachi le castigará bien la columna vertebral.



# HEIHACHI MISHIMA

**Nacionalidad:** Japonés
**Edad:** 73
**Altura:** 179 cm
**Peso:** 80 Kg
**Grupo sanguineo:** B
**Ocupación:** Presidente del Mishima Empire

Heihachi tomó el control del negocio de su familia derrotando a su hijo, Kazuya, en el último torneo. Para potenciar su imperio aún más, Heihachi ha fundado la organización Tekken Force, que se dedica a cultivar tierras en todo el mundo para alimentar a los hambrientos. El objetivo de Heihachi es ganarse el apoyo de los líderes mundiales. Hace 15 años, una excavación en unas ruinas centroamericanas ha liberado el espíritu de Ogre, el dios de la lucha. Creyendo que esta poderosa criatura le podría granjear la dominación del mundo, Heihachi se propuso capturar a Ogre. Un día, el presidente de Mishima Empire recibió la visita de un joven de 17 años llamado Jin, que resultó ser su nieto. Al enterarse de lo que le había sucedido a su madre, Jun, Heihachi enseñó a luchar a Jin para arrancar de las sombras a Ogre y ponerle en una posición vulnerable. Cuando Jin cumplió los 19 años, Heihachi organizó el torneo Tekken 3 para llevar sus planes a la práctica y, al mismo tiempo, descubrió que Jin había heredado algunos de los peligrosos poderes de Kazuya. Por este motivo, el plan de Heihachi consiste en matar a Jin después del torneo para acabar con la estirpe...

Para poder seleccionar a Heihachi, acaba siete veces el juego en modo Arcade.

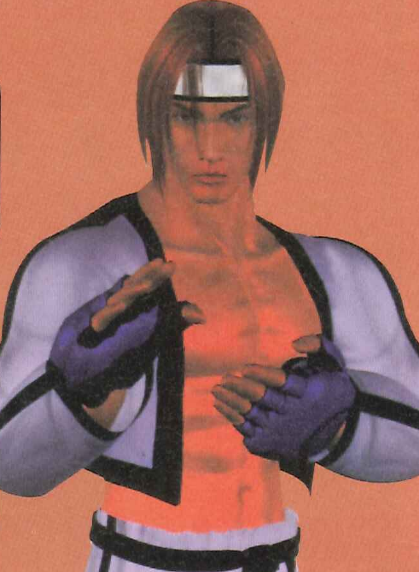


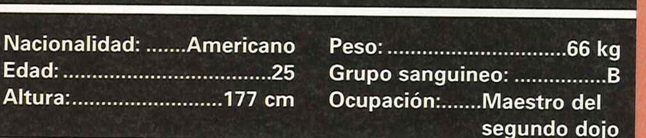

Bryan ayuda a Hwoarang a saltar dejándose hacer una llave.


Hwoarang le devuelve el favor retorciéndole el cuello.


El golpe imparable de Hwoarang es muy rápido. Si lo aplicas a un rival que está en el suelo, le quitarás la mitad de su energía.

Algunas de las patadas de Hwoarang son lentas y fáciles de contrarrestar; úsalas sólo contra rivales muy grandes o para mantener a raya a los pequeñines.





# HWOARANG

**Nacionalidad:** .......Americano
**Edad:** ....................................25
**Altura:**..........................177 cm
**Peso:** .............................66 kg
**Grupo sanguineo:** ...............B
**Ocupación:**.......Maestro del segundo dojo

Hwoarang, estudiante de Tae Kwon Do en el dojo de Baek Doo San, es un delincuente consagrado. Forma parte de una banda de maleantes que se dedican a luchar por dinero; su táctica consiste en ocultar su verdadera fuerza al oponente hasta que es demasiado tarde para éste y quitarle el dinero. Un día los miembros de Mishima llegaron a la ciudad; entre ellos se hallaba Jin Kazama. Con el objetivo de desplumar a sus nuevos enemigos, Hwoarang se enfrentó a Jin con el sorprendente –y humillante– resultado de acabar en empate. Loco de rabia y temeroso de contarle a Baek el primer fracaso de su meteórica carrera como luchador, Howarang se dedicó a entrenar cada día.
Sin embargo, cuando Baek cayó víctima de Ogre, el dios de la lucha, Hwoarang descubrió su verdadero objetivo vital: participar en el torneo y vengarse de Ogre.

## MULTIHIT COMBOS

▲, ▲, ×, ●, ×, ●, ●, ●, ●, × (en posición Flamingo izquierda, 10 impactos)

■, ▲, ×, ●, ×, ●, ●, ●, ●, × (en posición Flamingo derecha, 10 golpes)

## PIERNA DERECHA ADELANTE

| | |
|---|---|
| ▲, ■, ■ | Puñetazo triple |
| → + ● | Posición Flamingo derecha |
| ← + × | Patada alta |
| ← + ● | Amago y gancho |
| → + ●, ● (Rápido) | Patada alta |
| ●, × (Rápido) | Gancho alto |
| ●, × | Patada-motosierra |
| → + × | Patada-gancho |
| → + ×, × | Patada-gancho y patada-hachazo |
| → + ×, ■, ×, ×, × | Patada-gancho y ráfaga de patadas |
| → + ×, ■, ×, ×, ● | Patada triple y de gancho |
| → + ×, ■, ×, ×, ●, ● | Combo Gancho, |
| → + ×, ← + × | pasito y otro gancho |
| → + ×, ↓ + × | Patada-gancho, espinillera |
| → + ×, ● | Bailarín |
| →, → + ●, × | Tornillo |
| ×, × | Combo |
| ●, ● | Patada-gancho doble |

## PIERNA IZQUIERDA ADELANTE

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Puñetazos uno-dos |
| → + ▲ | Puño atrás |
| ← + ▲ | Puño atrás |
| ← + ● | Patada alta |
| → + × | Posición Flamingo izquierda |
| → + ×, × | Patada lateral |
| →, → + × | Patada in crescendo |
| → + ● | Patada en la jeta |
| ×, ×, ×, × | Ráfaga de patadas |
| ×, ×, ↓ + ×, ● | Combo majara |
| ×, ×, ↓ + ×, ●, ● | Combo de asalto |
| ×, ×, ×, ● | Ataque de la mariposa |
| ×, ×, ×, ●, ● | Combo de la mariposa |
| ×, ×, ● | Combo del cuchillo |
| ×, ×, ●, ● | Otro combo |
| ×, ×, ●, ●, ← + ● | Combo "patada del viento" |
| ●, ●, ●, ● | Pies calientes |
| ●, ●, ●, × | A cuatro patas |
| ●, ●, ● | Triple patada derecha |
| ●, ● | Triple patada de gancho |
| ↑ + ×, ×, × | Combo del cielo |
| ↑ + ● | Patada aérea derecha |
| ■, ■, ×, × | 2 puños, 2 patadas |
| ■, ▲, × | 2 puños, Combo de patadas 1 |
| ■, ▲, ● | 2 puños , Combo de patadas 2 |
| ×, ● | Águila voladora |
| (WS) + ● | Gancho con reverso |
| ●, ●, → | Patadas de gancho derechas |
| ●, × | Combo de patada alta doble |

## POSICIÓN FLAMINGO DERECHA

| | |
|---|---|
| ▲ | Jab |
| ■ | Puñetazo giratorio izquierdo |
| × | Patada en reverso |
| ● | Patada lateral |
| → + ● | Patada-hachazo |
| ↑ + × | Barrido con la derecha |
| ↑ + ● | Patada baja |

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| →, ↘, ↓, ↙, ← + × | Bota |
| ↓ + ■ + × o ▲ + ● | Contra combos |
| ■ + ▲ | Cambiar de sentido |
| × + ● | Guardia derecha/izquierda |
| →, ■, ↘ | Avance agachado |
| →, ■, ↘ + ▲ | Uppercut |
| →, ■, ↓, ↘ | Postura Flamingo izquierda |
| →, ■, ↘ + ×, × | Patadón |
| →, ■, ↘ + ● | Coz caída del cielo |
| ↓ + × | Espinillera |
| ↓ + ●, ● | Águila |
| ↘ + ■ + ▲ | Arremetida |
| ↘ + ×, ● | Patada-hacha |
| ↘ + ● | Puntapié |
| ↙ + ● | Viaje con nosotros |
| ↙ + ●, ● | Patada demoledora |
| ↑ + × | Patada lateral |
| ↗ + ×, ●, × | Air Combo |
| (WS) + × | Arriba y arriba |
| (WS) + ● | Puntapié |
| (WS) + ●, ● | Patada-hachazo |
| ↙ + × + ● | Taconazo |

## POSICIÓN FLAMINGO IZQUIERDA

| | |
|---|---|
| ■ | Jab |
| ● | Patada en reverso |
| ● | Patada en reverso |
| → + × | Coz-hachazo |
| ← + × | Pasito y gancho |
| ↑ + × | Espinillera |
| ↑ + ● | Barrido con la derecha |
| ▲, ▲ | Puñetazo giratorio |
| ×, ×, × | Metralleta de puntapiés |
| ×, ×, ● | Patadas |
| ×, ×, ●, ● | Combo |
| ■ + ● | Superataque(imparable) |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Molino de viento |
| ▲ + ● | Molino de viento inverso |
| → + ■ + × | Correquetepillo |
| →, → + ▲ | Rompequijadas |
| ↓, ↙ + ■ + × | Viaje |
| ↓, ↙, ← + × | Bota a la cabeza |
| ■ + × o ▲ + ● | Combo quíntuple (desde la izquierda) |
| ■+×o▲+● | Pie en toda la cara (desde la derecha) |



## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■+× | Barrido alto doble |
| ▲+● | Reverso sobre el hombro |
| ■+× o ▲+● | Hasta el alma (desde izquierda) |
| ■+× o ▲+● | Más allá del límite (desde derecha) |
| ■+× o ▲+● | Carnicería (desde atrás) |
| ■+× o ▲+● | Llave de espaldas |
| →, Mantener → + ■ + ▲ | Mandao |
| ↓ o Mantener ↙ + ■ + ▲ | Derribo definitivo |
| ▲, ■, ▲, ■, ▲ | Puñetazo definitivo (durante el derribo) |
| ■+▲ | Cruce de brazos (durante el derribo |
| ▲, ■, ▲, ■ + ▲ | Puñetazo definitivo y cruce de brazos (durante derribo) |
| ↓, ↙, Mantener ← + ■ + × | Alambre |
| ↘ + ▲ + × | Rompemuñecas |
| ← + ■ + × o ▲ + ● | Contraataque (reverso) |

## COMBOS MÚLTIPLES

- ← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ■, × o ●
- ← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, × + ●
- →, →, ■ + ▲, ■, ▲, ▲, ×, ●, ●, ■, ▲, ■
- →, →, ■ + ▲, ■, ▲, ▲, ×, ●, ●, ×, ▲, ■
- ×, ▲, ●, ×, ■ + ●, ▲, ▲, ■, ▲
- →, →, ■ + ▲, ■, ●, ●, ▲, ●, ×, ▲, ■
- ×, ▲, ●, ×, ■ + ●, ▲, ■, × o ●


Una de las mejores formas de ganar experiencia es hacerle llaves a Eddy o a Tiger.


La patada-hachazo es la medicina perfecta para quienes están siempre agachados.

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ▲ | Combo derecha-izquierda |
| →, →, → + × | Patada lateral en salto |
| ■, ▲, ▲ | Porrazo |
| ■, ■, ▲ | Combo de puñetazo relámpago |
| ←, Mantener → + ▲ | Cuidadín, cuidadín |
| ←, Mantener → + ▲, ■, ▲ | Láser |
| ←, Mantener → + ▲, ■, Mantener ↘ + ▲ | Láser y malabarismo |
| →, ■, ↓, ↘ + ▲ | Uppercut arriba y acrobacia |
| →, ■, ↓, ↘ + ■ | Uppercut del dragón |
| →, ■, ↓, Mantener ↘ + ■, × | Uppercut del dragón y patada media |
| →, ■, ↓, Mantener ↘ + ■, ● | Uppercut del dragón y patada baja |
| →, N, ↓, Mantener ↘+● | Demonio giratorio |
| (WS) ■, ▲ | Pistón doble acrobático |
| (WS) ▲ | Uppercut |
| → + × | Patada alta en reverso |
| →, → + × | Patada izquierda |
| → + ● | Rodillazo |
| ● | Patada en reverso atrás |
| ↘ + ●, ● | Taconazo |
| (WS) ●, ● | Patada tsunami |
| ↗ + ●, ●, ●, ● | Gancho y tres patadas en reverso |
| → + ▲ | Ataque |
| →, → + ▲ | Garra del demonio |
| ↘ + ■, ▲ | Lancero doble |
| ■, ▲, ×, ● | Disparo |
| ■, ▲, ×, → + ● | Disparo arriba |
| ■, ▲, ● | Rodillazo 1–2 |
| ●, × | Tijereta del demonio |
| ↓ + × + ● | Doble patada acrobática |
| ■ + ●, ▲, ● | Circo de tres anillos |
| ■ + ●, ▲, ↓ + ● | Combo Circo |
| ← + ■ + ● | Uppercut-relámpago imparable |
| Mantener ← + ■ + ● | Uppercut-relámpago imparable en tornillo |
| ← + ■ + ▲ | Fuerza |
| ■ + ▲ + × + ● | Supercarga |








# JIN KASAMA

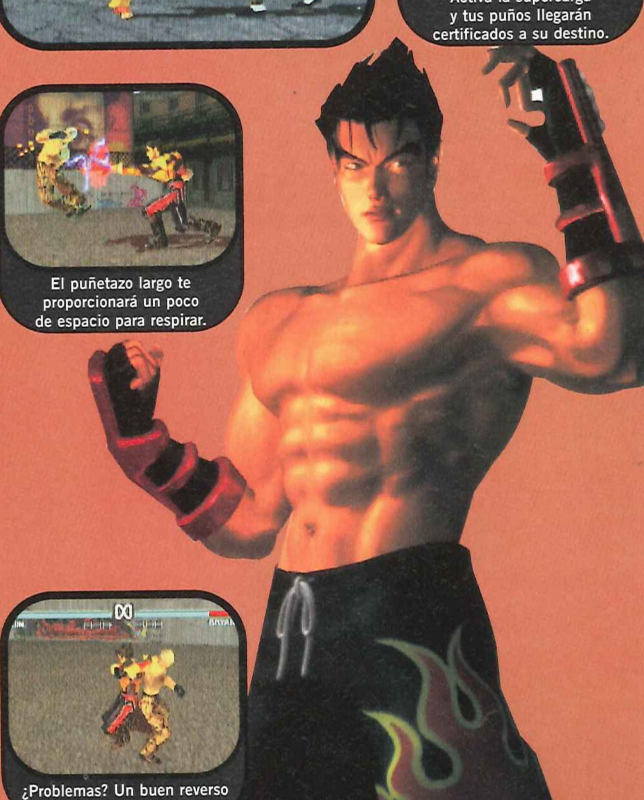
**Nacionalidad:**............Japonés
**Edad:**..................................19
**Altura:**..........................180 cm
**Peso:**..............................75 kg
**Grupo sanguineo:**..............AB
**Ocupación:** ...Artes Marciales

Una gran parte del argumento de este juego se centra en el pasado de Jin. En los tiempos del torneo Tekken 2, Jun Kazama fue seducida por Kazuya Mishima y ambos engendraron a Jin. Éste no tuvo conocimiento sobre la identidad y la malignidad de su padre hasta la edad de 15 años, y poco después Jun murió a merced de una extraña fuerza que ya había inducido a varios especialistas famosos en artes marciales. Jin marchó a Japón, donde fue educado por su abuelo Heihachi, y aprendió las avanzadas artes marciales de Mishima Karate y la autodefensa de su madre Jun Kazama. Tras cumplir los 19 años, Jin se siente preparado para el torneo Tekken 3 para enfrentarse a las fuerzas del Mal que acabaron con la vida de su madre...




Activa la supercarga y tus puños llegarán certificados a su destino.

El puñetazo largo te proporcionará un poco de espacio para respirar.



¿Problemas? Un buen reverso y volverá la buenvida.





# JULIA CHANG



| | |
|---|---|
| Nacionalidad: .......Americano | Peso: ..............................54 kg |
| Edad: ..................................18 | Grupo sanguineo: ...............B |
| Altura:.........................165 cm | Ocupación:....Estudiante de Arqueología |

Cuando era una niña Julia fue abandonada en las ruinas de un antiguo poblado indio de Estados Unidos, donde fue hallada y adoptada por Michelle Chang.
Michelle crió a Julia como su propia hija, que se convirtió en una más de la tribu. Desde su más tierna infancia, Julia aprendió a dominar las artes de la lucha y, cuando cumplió 18 años y en todo el mundo comenzaron a desaparecer los especialistas más famosos en artes marciales, supo que la respuesta al enigma estaba en una antigua leyenda de su tribu: el mito del Ogre. Desde Japón, Heihachi Mishima pidió a la tribu que le diesen la joya de Michelle, uno de sus tesoros sagrados, y ella viajó hasta el país del Sol Naciente para saber por qué el presidente de Mishima se había interesado tanto por la alhaja durante el anterior torneo. Como no volvió de este viaje, Julia ha ido en busca de Heihachi para descubrir qué suerte ha corrido su madre adoptiva...



Para disponer de Julia Chang, tienes que acabar dos veces el juego en modo Arcade.

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ■, ■ o ↘ + ■, ■ | Combo catapulta |
| ■, ■, ●, × | Catapulta, barrido y más |
| ↘ + ■, ●, × | Combinación múltiple |
| Mantener → + ■ | Uppercut |
| →, → + ■, ● | Codazo izquierdo y patada alta |
| ■, ▲, ■ o × o ● | Puñetazo, empujón mortal, mandao y patada baja/alta |
| ■ + ▲ | Golpe doble |
| (WS) + ▲ o ×, ▲ | Uppercut |
| ▲ | Codazo |
| ■, ■ | Combo catapulta |
| ■, ●, × | Puñetazo, barrido y más |
| ●, ■ + ● o ↓ + ● o ■ | Barrido, patada alta y otro golpe |
| (WS) + ● | Patada-rascacielos |
| ▲ + ×, ■ | Empujón mortal, puntazo, uppercut |
| ↘ + ▲, × o ● | Empujón mortal, patada baja o alta |
| ■, ↘ + ▲, ■ | Jab, empujón mortal, uppercut al cielo |
| ▲, ← | Puñetazo y vueltecitas |
| ↘ + ■, ▲ | Puñetazo, avanzar con el codo |
| Mantener → + ■, ▲ | Palmero |
| ■ + ●, × | Puñetazo, barrido, etc. |
| ↓ + ●, ● o ↓ + ● o ■ | Barrido, patada alta/barrido/uppercut |
| ●, ●, ● o ↓ + ● o ■ | Patada, barrido/ patada alta/barrido con uppercut |
| × + ● | Reverso al lado |
| × + ●, ●, ●, ● o ↓ + ● o ■ | Reverso, patada alta, barrido, patada alta/baja/uppercut |
| ↗ + × + ● | Terremoto |
| → + ■ + ● | Viaje imparable |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ▲, ■, ■, ▲, ×, ×, ×, ●, ●, ■ |
| ▲, ■, ■, ▲, ×, ×, ▲, ×, ▲, ■ |
| ▲, ■, ■, ▲, ×, ×, ▲, ■, ●, × |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Bomba del valle de la muerte |
| ▲ + ● | Suplex del pescador |
| ↓, Mantener ↙ + ■ + × | Suplex frontal |
| ↙, ↙, ■ + ▲ | Suplex ciclón |
| ↘ + ■ + ▲ | Suplex de brazo quebrado |
| ↓, ↙, ←, → + ▲ | Amenaza triple |
| ■ + × o ▲ + ● | Bulldog corredor |
| ■ + × o ▲ + ● | Peonza Frankenstein (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Rompecuellos dando vueltas (desde atrás) |
| ↙ + ■ + × o ▲ + ● | Ataque bajo |



Ante la duda, haz la grúa. Eso sí, no esperes que te lo agradezcan.



Patada derecha, patada derecha, patada derecha... Repítelo hasta cansarte.







## LLAVES COMPUESTAS

| | |
|---|---|
| ↓, ↘, → + ■ | Jaguar |
| ■ + ▲ | Presa volante (durante Jaguar) |
| →, ■ ↘ + ■ + × | Zarpazo inverso |
| ▲, ■, ■ + ▲ | Caída hacia atrás (durante el zarpazo inverso) |
| (Caída atrás)×+●, ■+ ▲ | Suplex alemán |
| ■, ▲, × + ● | Bomba (durante Suplex alemán) |
| ▲, ■, ×, ● | Balanceo gigante (durante bomba) |
| ×, ■, ▲, × + ●, ■ + ▲ + × + ● | Bomba 2 (durante la bomba 1) |
| ←, →, ↘ +▲+× | Abrazo de Aquiles |
| ■, ▲,×,■, ■+▲ | Proyección (durante Abrazo de Aquiles) |
| ■ + ▲, ×, ■, ■ + × | Llave Escorpión de la Muerte (durante el Abrazo de Aquiles) |
| ■, ▲, ×, ■ + ▲ | STF (durante el abrazo de Aquiles) |
| ■ + ▲, ■, ×, ■ + ▲ + ● | Llave india de la muerte (durante el Abrazo deAquiles) |
| ■ + ▲, ×, ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + × + ● | Especial Romero (durante la llave india) |
| →, →, ■, ▲ | Golpe al estómago |
| ■+▲ | Rompeespaldas (después del golpe al estómago) |
| ■ + ▲, ↑, ↓, × + ● | Bomba (después del golpe al estómago) |
| ↘ + ■ + ▲ | Llave Full Nelson |
| ▲, ▲, ■ + ▲ | Hombre bala (durante Full Nelson) |
| × + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + × + ● | Caída "Manhattan" (durante hombre bala) |
| ■, ▲, × + ●, ■ + ▲ | Súper Freak (durante caída "Manhattan") |
| ×, ■, ▲, × + ●, ■ + ▲ + × + ● | Bomba 2 (Durante Súper Freak) |
| ▲, ■, ×, ● | Balanceo (durante Súper Freak) |
| ← + ■ + ▲ | Látigo irlandés |
| × + ● | Contra el suelo (durante el látigo irlandés) |
| ▲ + ● | Plancha rápida (durante el látigo irlandés) |
| ■ + × | Reverso (durante el látigo irlandés) |
| ■ + ▲ | Giro (durante el látigo irlandés) |
| →, ■, ↘ + ■ + ● | Hiperextensión a un brazo |
| ■ + ▲, ■ + ▲ | Hiperextensión a dos brazos (durante hiperextensión a un brazo) |
| ■ + ▲, ●, ▲ | DDT inverso (durante hiperextensión a un brazo) |
| ●, ×, ●, × + ●, ■ + ▲ | Crucifixión (durante DDT inverso) |
| ▲, ■, ■ + ▲ + × | Alita de pollo (durante hiperextensión a un brazo) |
| ■ + ×, × + ●, ▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + × | Grúa de la muerte (durante Alita de pollo) |
| ▲, ■, ×, ■ + ▲ + ●, ■ + ▲ + ● | Somnífero (durante Grúa de la muerte) |
| ↙ + ■ + ▲ | Placaje |
| ■, ▲, ■, ▲, ■ | Puños (después del placaje) |
| ■ + ▲ | Rompebrazos (después del placaje) |
| × + ● | Rompepiernas (después del placaje) |
| ■, ▲, ■, ■ + ▲ | Puños, rompebrazos (después del placaje) |
| ■, ▲, ■, × + ● | Puños, rompepiernas (después del placaje) |



King puede agarrar de lado al rival y ejecutar varios combos de proyección.

## COMBOS MULTIPLES

| |
|---|
| ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ■ o × (10 golpes) |
| ■, ▲, ■, ■, ×, ×, ●, ●, ■, ■ o × (10 golpes) |
| ■, ▲, ■, ■, ×, ×, ●, ×, ▲, ■ + ▲ (10 golpes) |

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ↘ + ■ | Martillo |
| ↘ + × | Patada media |
| ↘ + ● | Patada baja |
| ← + ● | Combo de patadas |
| ■ + ▲ | Patada atrás, giro |
| ■ | Cuchillo rotatorio, giro |
| ■ + ▲ | Ataque (dando la espalda al enemigo) |
| ■ + ● | Ofensiva imparable (dando la espalda al enemigo) |
| Paso lateral + × + ● | Presa imparable (dando la espalda al enemigo) |
| (WS) + ▲ | Patada lateral aérea |
| Paso lateral + ▲ | Uppercut |
| Mantener ↓, ↘ + ■ | Flecha Negra |
| ↘ + ▲ | Tobillera |
| →, → + ▲ | Puñetazo al vientre |
| →, → + ■ + ▲ | Golpe medio |
| Mantener ↓, ↘ + ▲ | Hacha voladora |
| ↗ + ■ + ▲ | Uppercut de dinamita |
| →, ■, ↓, ↘ + ■ + ▲ | Bomba de nudillos |
| ↓ + ■ + ▲ | Bomba de nudillos con rebote |
| ↑ + ▲ + ● | Codo rápido |
| →, ■, ↘ + ▲ | Codazo |
| ▲, ■ | Avance, retroceso |
| ↓ + ■, ▲ | Puñetazo, uppercut |
| ■, ▲, ■ | Puñetazo, uppercut |
| →, → + ● | 2 puñetazos, uppercut |
| →, → + × + ● | Patada carcelaria |
| → + ▲ + × | Patada y al suelo |
| × + ● | Hombro negro |
| →, →, → + × + ● | Patada y al suelo, lentamente |
| ↗ + × + ● | Patada "satélite" |
| Mantener ↓, ↘ + ●, ▲ | Rodillazo doble Patada "Ali", golpe medio |
| ↓ + × + ●, ●, ●, ●, ● o ▲ | Patadas "Ali", golpe medio |
| → + ■ + ▲ | Ataque imparable |
| → + ■ + ● | Presa imparable |

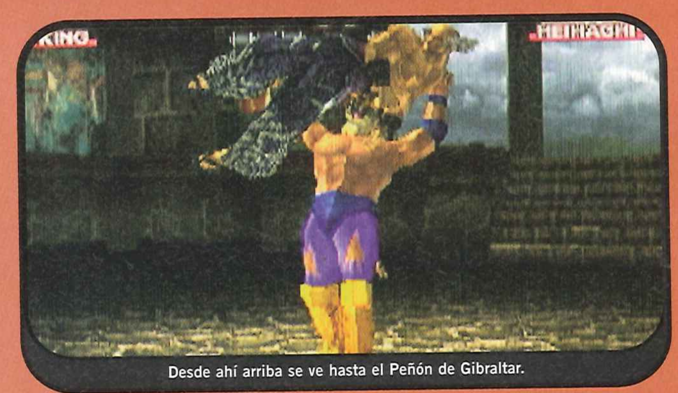


# KING

Nacionalidad: ..........Mejicano
Edad: ..................................28
Altura:.........................200 cm

Peso: .............................90 kg
Grupo sanguineo: ...............A
Ocupación:.....Especialista en lucha libre

Tras la misteriosa muerte del primer King, un hombre de 24 años que creció en el orfanato regentado por este luchador recogió su famosa máscara de leopardo y consagró su vida a luchar en su honor. Se dedicó también a la lucha libre para rendir homenaje a su mentor y para salvar el orfanato, pero no fue capaz de cumplir sus sueños. Y aquí intervino Armour King: sabiendo bien cómo luchaba el primer King, Armour King preparó a King II para que se vengase del asesino de King, y tras cuatro años de entrenamiento vio que había llegado el momento.
Sólo entonces Armour King reveló a su pupilo la identidad de su mentor: Ogre, el dios de la lucha. Cuando se enteraron de que el torneo Tekken 3 era inminente, King II no dudó un instante en acudir a él para cobrarse la tan deseada venganza...




Desde ahí arriba se ve hasta el Peñón de Gibraltar.

## LLAVES/PRESAS

| | |
|---|---|
| ↘ + ▲ + × | Rompecocos |
| ▲ + ● | Suplex |
| ↙, ↙ + ■ + ▲ | DDT |
| ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ | Piernaslargas |
| ↙ + ■ + ▲ | Cuatro |
| ■ + × | DDT |
| ↓, ↙, ← + ■ + ▲ | Bomba |
| (Desde la izquierda) ■+×o ▲ + ● | Rodilla atómica |
| (Desde la derecha) ■+ × o ▲ + ● | Rompeespaldas a la argentina |
| (Desde detrás) ▲ + ● | Cobra Twist |
| (Desde detrás) ■ + × | Mandao bostoniano |
| (Desde detrás) ←, → + ■ + ▲ | Bomba al hombro |
| Paso lateral + ▲ + ● Desde los lados o desde arriba | Hombre bala |
| ↓ + ■ + × o ▲ + ● | Bomba baja |
| ↘, ↘ + ▲ + ● | Llave Full Nelson inversa |

(Mientras el rival está tirado boca arriba con los pies por delante)

| | |
|---|---|
| ↙ + ■ + × | Miniswing |
| ↙ + ▲ + ● | Crotch |
| Mantener ↙ + ▲ + ● | Cuatro |

(Mientras el rival está tirado boca arriba con los pies por delante)

| | |
|---|---|
| ↙ + ■ + × o ▲ + ● | Camello |

(Mientras el rival está tirado boca arriba con los pies por delante)

| | |
|---|---|
| ↙ + ■ + × o ▲ + ● | Crucifixión |

(Mientras el rival está tirado boca arriba con los pies por delante)

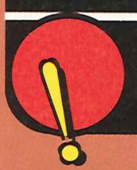
| | |
|---|---|
| ↙ + ■ + × o ▲ + ● | Alita de pollo |
| ↙, → + ■ + ▲ | Grúa |
| ↘ + × + ● | Frankenstein |
| (Desde detrás) ■ + × | Cangrejo |
| (Desde detrás) ▲ + ● | Cobra |
| →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ | Swing gigante |

# KUMA



Nacionalidad: ...........Ninguna
Edad: .........8 (años humanos)
Altura:.........................280 cm
Peso: ............................210 kg
Grupo sanguineo:Desconocido
Ocupación:...Guardaespaldas

El oso Kuma de los anteriores juegos Tekken murió de viejo durante sus largos viajes con Heihachi. Su hijo, también llamado Kuma, le relevó en su trabajo. Este oso es mucho más inteligente que su padre y también es mejor guardaespaldas para Heihachi. De hecho, su único vicio es la televisión. Mientras contemplaba un día la caja tonta, Kuma se puso furioso al ver un luchador que llevaba en el cuello un pañuelo escarlata como el suyo: no era otro que Paul Phoenix. Desde entonces, Kuma se ha entrenado febrilmente para derrotar a Paul en combate, y con este objetivo se ha inscrito en el torneo.



Para seleccionar a Kuma, sólo tienes que acabar la partida Arcade una vez.

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| →, → + ▲ | Uppercut del demonio |
| ↗ + × + ● | Presa en las caderas |
| ■, ▲, ■, ▲ | Garras sangrientas (después de la presa en las caderas) |
| (WS) + ■, ▲ | Garra del uppercut terrible |
| ▲, ■, ▲ | Puño–Codo–Uppercut |
| ←, ↙, ↓, ↘ + ▲ | Mega-garra |
| Mantener ↓ + ■, ▲, ■, ▲ | Uppercut furioso |
| Mantener ↘ + ■, ▲ | Ataque del oso |
| ■ | Uppercut final (tras el Ataque de oso) |
| Mantener → + ■ | Final alto (tras el Ataque de oso) |
| Mantener ↓ + ■ | Final bajo (tras el Ataque de oso) |
| →, → + ■ + ▲ | Tijeras del oso |
| ■ + ▲, ■ + ▲ | Nudillazo, uppercut |
| (WS) + ■ + ▲, ■ + ▲ | Uppercut, nudillazo |
| Mantener ↓ + × + ● | Sentarse |
| ■, ▲, ■, ▲ | Garras sangrientas (después de sentarse) |
| ■, ■, ■ | Combo de puños |
| → + ■, ■, ■ | Combo del cañón |
| FC, Mantener ↓ + ■, ■, ■, ▲, ■ | Combo bajo |
| FC, Mantener ↘ + ■, ▲, ■, ▲ | Swing salvaje |
| ■ + × + ● | Baile provocón |
| ← + ■ + ▲ | Garras imparables |
| ←, ← + ▲ + × + ● | Ataque del oso, versión imparable |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Oso rabioso |
| ▲ + ● | Rompeespaldas doble |
| →, → + ■ + ● | Cabeza de piedra |
| →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■ + ▲ | Rueda de circo |
| ■ + × o ▲ + ● | Caída del Gran oso (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Muñequita (desde la izquierda) |
| ■ + × o ▲ + ● | Maullido plantígrado (desde atrás) |

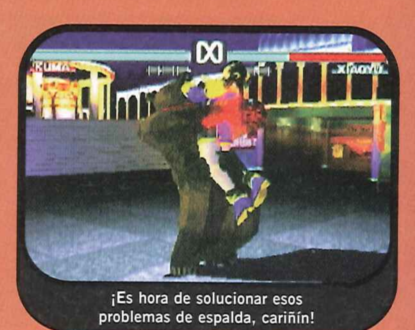

Pero, ¿no se suponía que los osos panda sólo se dedicaban a comer cañitas de bambú?


El molinillo de Kuma es casi tan eficaz como espectacular.


Por el paisaje de fondo, se diría que este osito panda no está en China sino en los valles de Andorra.


¡Kuma, te hemos dicho mil veces que ésa no es forma de tratar a una señorita en la primera cita!


Con la supercarga activada, los ataques de Kuma merecen respeto..


¡Es hora de solucionar esos problemas de espalda, cariñín!

# PANDA

Nacionalidad: ...........Ninguna
Edad: .........8 (años humanos)
Altura:.........................280 cm
Peso: ............................210 kg
Grupo sanguineo:..Unknown
Ocupación:...............Mascota



Para jugar con Panda, la mascota y guardaespaldas de Xiaoyu, selecciona a Kuma usando los botones × o ●
Los movimientos de ambos osos son idénticos.


La Rueda del Oso es un ataque fabuloso de altura media, pero se puede neutralizar con una guardia alta.

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ↓ + ✕ + ● | Hacer el muerto |
| ↓ + ■ + ▲ | Deslizar |
| ← + ✕ + ● | Volverse |
| → + ✕ + ● | Baile |
| ← + ■ + ▲ | Dale, dale |
| ↙ + ●, ● | Reverso rápido |
| →, ■, ■, ▲, ■, ▲, ✕ o ● | Puñetazos y patada baja/media |
| Mantener → + ●, ■, ▲, ✕ o ● | Crescendo, 2 puños, patada baja/media |
| Mantener → + ●, ▲, ■, ▲, ✕ o ● | Crescendo, 3 puños, patada baja/media |
| →■, ●, ■, ▲, ✕, ● | Combo quíntuple, patada media |
| →, ■, ●, ■, ▲, ✕, ↓ + ● | Combo quíntuple, patada baja |
| →, ■, ✕, ● | Crescendo alto, patada media |
| →, ■, ✕, ↓ + ● | Crescendo alto, patada baja |
| ✕, ✕ | Crescendo, combo de patada baja y giro |
| ■ + ▲ | 2 puñetazos y giro |
| ■ + ▲, + ■ + ▲ | Puño en reverso y giro<br>Puño en reverso y uppercut |
| ■ + ▲, ■ + ▲ | Patada y saltito<br>Rueda, patada |
| ↑ o ↗ + ● | Patadas voladoras |
| ●, ✕ | Patadas voladoras y K.O. |
| ●, ●, ✕, ✕ | Crescendos triples y giro |
| ●, ●, ✕ | Crescendos en salto y K.O. |
| ✕, ●, | Puñetazos en guardia y giro |
| ✕, ●, Mantener ↓ | Patada arriba |
| →, ■, ▲, ■, ▲, ■ | Patada del halcón<br>Sobre una pierna |
| (WS) + ● | Combo rompedor bajo |
| →, →, → + ● | Codazo y al suelo |
| ← + ■ + ● | Postura de la serpiente |
| ↙ + ■ + ✕ o ↙ + ▲ + ● | Anti-combo bajo |
| ↗ + ▲ | Codazo y muerto |
| → + ▲ + ✕ o paso lateral + ■ + ● | |
| o paso lateral + ▲ + ✕ | ¡¡Otra cosa!! |







Si adoptas la postura de la serpiente, podrás propinar con los puños unos ataques demoledores a tu oponente.

## MOVIMIENTOS DESDE POSTURAS ESPECIALES

### DE ESPALDAS

| | |
|---|---|
| ■ | Revés y de espaldas |
| ↓ + ■ | Revés bajo de espaldas |
| ▲ | Uppercut de espaldas |
| ● | Patada media con revés |
| ↓ + ●, ● | Patada en vuelo |
| ✕ + ●, ✕ + ●, ✕ + ● | Triple patada desde el suelo |

### DESDE EL SUELO

| | |
|---|---|
| ✕, ● | (boca arriba, con la cabeza hacia el rival) Patada en vuelo |
| ● | Patada media ascendente |
| ✕ + ● | Patada doble |
| Mantener ↓ + ■ | Deslizar |
| → o ←, ✕, ● | Rodar, patada en vuelo |
| → o ←, ● | Rodar, patada media ascendente |
| ↑ | levantarse |

### BOCA ABAJO

| | |
|---|---|
| ●, ✕ | (Con la cabeza hacia el rival) |
| ✕ o ● | Girar |
| ■ | Barrido |
| → o ←, ✕ | Boca arriba |
| → o ←, ● | Rodar y barrido |
| ↑ | Rodar y patada media ascendente<br>Levantarse |
| ●, ✕ | Boca abajo-2 |
| ✕ | (Con los pies por delante) |
| ✕, ● | Patada en rueda y boca abajo |
| ✕, ●, ● | Barrido |
| ● | Barrido y boca arriba |
| ■ | Reverso rápido |
| → o ←, ✕, ● | Patada media ascendente |
| → o ←, ● | Abajo |
| ↑ | Rodamiento, reverso rápido<br>Rodamiento, patada media |
| ✕ | Arriba |
| ● | Boca arriba-2(Con los pies por delante) |
| ✕ + ● | Barrido |
| Mantener ↓ + ■ | Patada media ascendente |
| | Salto |
| → o ←, ● | Boca abajo |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + ✕ | Patada del cielo |
| ▲ + ● | Retorcer el cuello |
| →, → + ■ + ▲ | Viaje |
| ↗ + ■ + ▲ | Viaje y codazo |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ■, ▲, ■, ✕ + ●, ▲, ■, ●, ■, ●, ● |
| ■, ▲, ■, ✕ + ●, ▲, ■, ●, ■, ▲, ✕ |
| ■, ▲, ■, ✕ + ●, ✕ + ●, ✕ + ●, ■, ■, ▲ |



# LEI WULONG

Nacionalidad: ...............Chino
Edad: .........................................45
Altura:..........................175 cm
Peso: ................................65 kg
Grupo sanguineo: ...............A
Ocupación:..Oficial de policía

Tras el combate que en Tekken 2 mantuvieron Lei y el kickboxer Bruce Irvin, el avión que éste tomó de vuelta a casa se estrelló. Circularon rumores de que todos los pasajeros habían muerto y que el cadáver de Kazuya Mishima tenía algo que ver con el desastre. Sin embargo, Lei supo instintivamente que el accidente era una tapadera y que Bruce no había muerto de verdad.
Lei continuó trabajando en la persecución de organizaciones criminales y, 19 años después, le apodan "el superpasma" a causa de su aspecto juvenil, su dedicación profesional y sus incontestables conocimientos de las artes marciales. Uno de sus casos policiales es la extraña desaparición de varios luchadores famosos y durante sus investigaciones ha recibido la visita de Heihachi Mishima, que le persuadió para que se inscribiera en el torneo Tekken 3. Lei no sabe por qué le han escogido para ello, pero tiene la firme intuición de que su participación le ayudará a desentrañar el misterio...

## POSTURAS ESPECIALES

### Sobre una pierna

| | |
|---|---|
| ✕, ✕, ✕, ✕ | Patadas del halcón |
| ● | Patada del fénix |

### Posición beoda

| | |
|---|---|
| ■ | Puñetazo |
| ✕ + ● | Patada doble y boca abajo |

### Posición de la serpiente

| | |
|---|---|
| ■, ■, ■, ■, ■, ■ | Puñetazos y saltos |
| ▲, ▲, ▲ | Puños rápidos |
| ✕ | Caída y patada arriba, boca abajo |
| ● | Patada baja y serpiente |
| ■ + ✕ | Dragón y llave |
| ↑ | Posición del dragón (desde la derecha) |
| ↓ | Posición de la pantera (desde la derecha) |

### Posición del dragón

| | |
|---|---|
| ■ | Reverso y al cuello |
| ■ + ▲ | Bebida (durante el ataque al cuello) |
| ▲ | A dos brazos |
| ✕, ✕ | Crescendo, combo de patada baja y giro |
| ●, ■, ▲, ✕, ● | Combo quíntuple, patada media |
| ●, ■, ▲, ✕, ↓ + ● | Combo quíntuple, patada baja |
| ↑ | Posición del tigre (desde la derecha) |
| ↓ | Posición de la serpiente (desde la izquierda) |

### Posición de la pantera

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Puñetazo bajo doble<br>Uppercut |
| ▲ | Barrido |
| ✕ | Crescendo, |
| ●, ■, ▲, ✕ o ● | 2 puñetazos, patadabaja/media |
| ●, ▲, ■, ▲, ✕ o ● | Crescent, 3 puñetazos, patadabaja/media |
| ↓ | Posición de la grulla (desde la derecha) |
| ↑ | Posición de la serpiente (desde la derecha) |

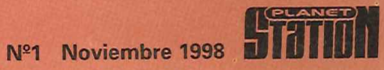
### Posición del tigre

| | |
|---|---|
| ■ o ▲ | Movimiento rápido |
| ● | Barrido rápido |
| ✕, ● | Crescendo alto, patada media |
| ✕, ↓ + ● | Crescendo, patada baja (a la derecha) |
| ↑ | Posición de la serpiente (a la derecha) |
| ↓ | Posición del dragón |

### Posición de la grulla

| | |
|---|---|
| ■ | Puñetazo fuerte |
| ▲ | Revés fuerte y giro |
| ● | Salto adelante y patada baja |
| ✕, ●, ▲, ✕ | Combo cuádruple |
| ↓ | Posición de la serpiente (a la derecha) |
| ↑ | Posición de la pantera (a la derecha) |





# LING XIAOYU



Nacionalidad: ................China
Edad: ....................................16
Altura:.........................157 cm
Peso: ..............................42 kg
Grupo sanguineo: ...............A
Ocupación:.......Estudiante de E.S.O.

Pese a su baja estatura y a su corta edad, Ling Xiaoyu es una experta en artes marciales. Muchos creen que si consigue fijarse una meta y atenerse a una fuerte disciplina podría convertirse en uno de los grandes.
Sin embargo, el sueño de Ling es construir el mejor parque temático de atracciones de todo el mundo en su país, y sus esperanzas de cumplirlo pasan por el omnipotente holding empresarial Mishima. Durante sus recientes vacaciones en Hong Kong, Ling vio un barco con el emblema de Mishima y se coló en él. Aunque Heihachi no estaba a bordo, sus hombres pronto le informaron de que llevaban un polizón. Cuando el barco atracó en puerto, Heihachi subió a bordo y descubrió que sus hombres habían recibido una paliza brutal a manos de Ling, que le amenazó con hacerle también fosfatina si no la ayudaba en sus planes. Heihachi, con su peculiar sentido del humor, le ha asegurado que construirá el parque de atracciones si Ling gana el torneo Tekken 3.

## DANZA DE LA LLUVIA

Todos estos movimientos pueden hacerse justo después de la combinación de la danza de la lluvia

| | |
|---|---|
| ← + × + ● | Danza de la lluvia |
| ↓ + ■ + ▲ | Ultra Phoenix |
| → + × + ● | Combinado California y agacharse |
| × + ● | Tornado y paso lateral (lejos del rival) |
| ↓ | Tornado y paso lateral (cerca del rival |
| ▲, ■, ● | Oscuro y tormentoso |
| ● | Desconfianza |
| ↓ + × | Círculo atrás |
| Mantener ↓ + × | Círculo atrás |
| → + × + ●, × + ● | Ciclón |
| →, Mantener → + × | De espaldas |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ↑ + ●, ■, ▲, ■ + ▲, ■, ×, ●, ●, ●, ■ |
| ↑ + ●, ■, ▲, ●, ●, ▲, ■ + ▲, ■, ●, ▲ |

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Bayoneta |
| ■, ↓ + ▲ | Giro de bayoneta |
| ▲, ■ | Lluvias de abril |
| ▲, ↘ + ■ | Lluvias de mayo |
| ← + ■ | Gran Muralla izquierda |
| ← + ▲ | Gran Muralla derecha |
| ↙ + ■ | Flor de tormenta |
| Mantener ↘ + ■ | Belly Chop to forward |
| ↘ + ■ | A la barriga y arriba |
| →, Mantener → + × | Swing del mapache y giro |
| ↑ + ■ | Ventilador y atrás |
| Mantener ↑ + ■ | Ventilador y adelante |
| ↘ + ▲ | Untado de manteca |
| (WS) ▲ | Flor del Sol |
| (WS) ▲, → | Flor del Sol y hacia el rival |
| (WS) ● | Patada-Rascacielos |
| (WC) Mantener ↘ + ▲, ■ | Twist del loto |
| (WC) Mantener ↘ + ▲, Mantener ↘ | Loto sombrío |
| (WC) ×, ▲, ■, ● | Baile de fuego |
| (WC) ↘ + ●, ● | Jardincillo |
| →, Mantener → + ● | Patada y pasito |
| ↗ + ● | Cianuro |
| ↑ + ■ + ▲ | Ventilador doble - Adelante |
| ↑ + ■ + ▲, ▲ | Florecilla |
| ↑ + ■ + ▲, ▲, ■ | Galleta de la Suerte |
| ↑ + ■ + ▲, × + ● | Chasquido |
| ↙ + ● | Cascanueces |
| ↓ + ■ | Batido de alas |
| Mantener ↓ + ■ | Batido de alas y postura Fénix |
| ← + ■ + ▲, ▲ | Vueltecillas |
| →, Mantener → + ■ + ▲, ■ + ▲ | Marcar el punto |
| →, Mantener → + × + ● | De cara |
| ↙ + × | Romper rodilla |
| ← + ■ + ▲ | Hipnotizador |
| → + ■ + ▲ | Rueda |
| → + × + ● | Rueda |
| × + ● | Vuelta izquierda |
| ↓ + × + ● | Vuelta derecha |
| (WC) Mantener ↙ + × + ● | Giro y abajo |
| ■ + × + ● | Falso saludo |
| ▲ + × + ● | Felicidades |
| ■ + ▲ + × + ● | Supercarga |
| Mantener ← + ■ + × o ▲ + ● | Combo alto |
| Mantener ↙ + ■ + × o ▲ + ● | Combo bajo |
| Mantener ← + ■ + ▲, ■ + ▲ | Trueno imparable |




Ling puede rechazar el avance de cualquier luchador. Usa su pisotón para impedir que se levanten del suelo.

## ARTE DEL FÉNIX

Todos estos movimientos deben realizarse después de poner a Ling en la postura del Fénix.

| | |
|---|---|
| ↓ + ■ + ▲ | Postura del Fénix |
| ■ + ▲ | Ola de fuerza |
| ↓ + ■ + ▲ | Ola de poder |
| ■ | Puño izquierdo |
| ▲ | Puño derecho |
| × | Pinchazo |
| ↖ o ↑ o ↗ + ×, × | Escopeta de dos cañones |
| ↖ o ↑ o ↗ + ●, ● | Patada doble en tijereta |
| ↖ o ↑ o ↗, ■, × | Pirueta |
| ↖ o ↑ o ↗, ■, ● | Pirueta |
| ● | Patada atrás |
| ●, ← | Tijeras |
| ●, × | Golpe de fuego |
| ●, ×, ↓ | Golpe de fuego y paso lateral |
| → + ●, ● | Jardincillo |
| ↑ + ●, ● | Flower Power |
| Mantener ↑ + ● | Flower Power y giro |
| ↓ | Mariposa |
| ↑ | Salto |
| → + ■ + ▲ | Giro |
| → + × + ● | Bolos |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Jade |
| ▲ + ● | Rubí |
| ■ + × o ▲ + ● (Izquierda) | Batir brazos |
| ■ + × o ▲ + ● (Derecha) | Tirar el cubo |
| ■ + × o ▲ + ● (Detrás) | Honda |
| ■ + × o ▲ + ● | Llave inversa A (después de la danza) |
| →, Mantener → + ■ + × o ▲ + ● | Llave inversa B (después de la danza) |
| ↓ + ■ + × o ▲ + ● | Mecedora (después del Arte del Fénix) |
| Mantener → + ▲, ■ | Zapato |
| →, Mantener → + × + ● | De espaldas (después de la danza) |
| ↓, ↙, Mantener ← + ▲ | Dislocador |
| ← + ■ + ● | Finta superior |
| ↓ + ■ + ● o ↙ + ■ + ● | Finta inferior |
| ■ + ● | Finta superior inversa (después de la danza) |
| ↓ + ■ + ● | Finta inferior inversa (después de la danza) |








Por desgracia, todavía no se ha descubierto en el juego un "ataque de la termita" para acabar con este plasta.






El muñeco de madera contra la cebra. ¡Que pierda el peor!



Si te fijas en la postura que adopta Mokujin cuando empieza el combate, adivinarás el personaje al que está imitando.

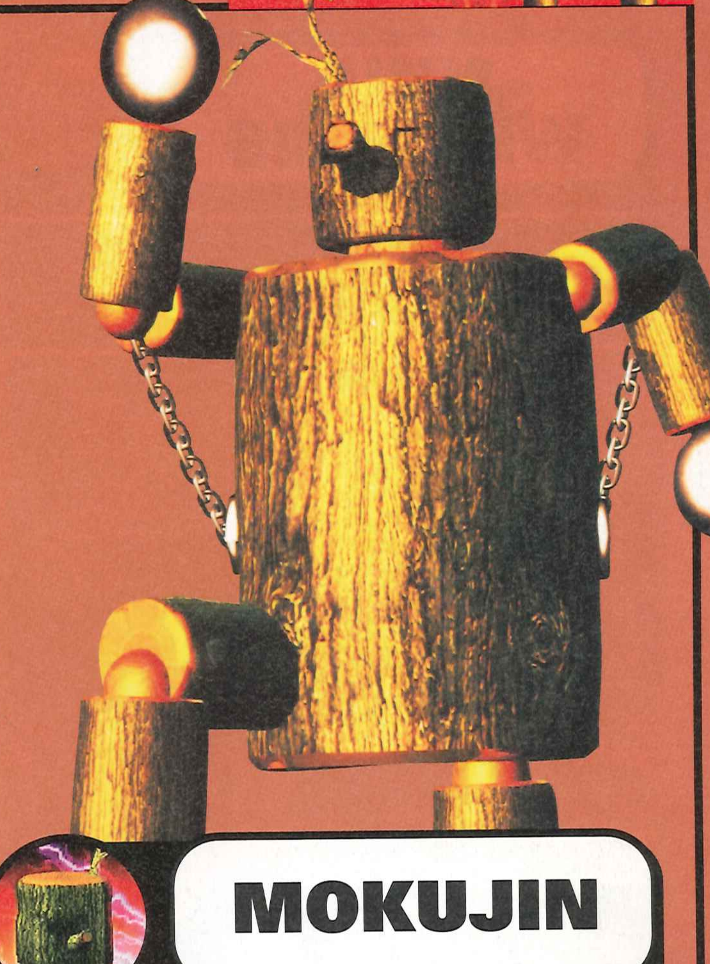
Como dispone de todos los movimientos de todos los personajes, nunca sabes con qué te saldrá este tipejo.

## PISTAS

El estilo de lucha de Mokujin cambia con mucha frecuencia, por lo que nunca sabes con qué personaje jugarás a continuación. De hecho, este pedazo de madera sin personalidad acostumbra a cambiar de estilo entre un round y otro. Para tener una idea de cuál es el personaje al que está imitando Mokujin, aquí tienes unas cuantas pistas que te permitirán identificarlo desde el primer momento:

| | |
|---|---|
| **Eddy Gordo** | Señala al oponente o balancea los brazos |
| **Forest Law** | Junta las manos y se agacha o salta en círculos |
| **Hwoarang** | Se rasca la cabellera o hace una serie de patadas |
| **Jin Kazama** | Se calza el guante y se pone las manos en las caderas |
| **Nina Williams** | Se pone la mano en la cadera o en la cabeza |
| **Ling Xiaoyu** | Se agarra las manos o da saltitos. |
| **King** | Se agacha o da la espalda al rival |
| **Lei Wulong** | Dobla los brazos o da puñetazos al aire |
| **Gun Jack** | Marca un doble puñetazo o una serie de punchs |
| **Bryan Fury** | Camina hacia delante con las manos a la espalda |
| **Kuma** | Rueda sobre sí mismo en el suelo o se golpea el pecho |
| **Heihachi Mishima** | Se agacha y se levanta |
| **Julia Chang** | Junta las manos y se inclina o se arregla el pelo |
| **Paul Phoenix** | Entrechoca sus puños o se sacude el pelo |
| **Anna Williams** | Adopta una pose provocativa juntando ambas manos en la nuca |





# MOKUJIN

**Nacionalidad:** ....Desconocida
**Edad:** .................Desconocida
**Altura:**.........................178 cm
**Peso:**..............................95 Kg
**Grupo sanguineo:**...............Sap
**Ocupación:**......Muñeco de entrenamiento

Tal vez Mokujin sea el personaje más extraño del juego y el que tiene la historia más rara. Básicamente es un muñeco de madera que los aprendices de artes marciales emplean como adversario estático durante sus entrenamientos. Mokujin está construido con madera de un roble de 2.000 años de edad y ha estado guardado en un museo durante años.
Sin embargo, cuando el dios de la lucha asoma su fea cabeza al mundo terrenal, Mokujin cobra vida y comienza a viajar por la Tierra. Algunos dicen que su objetivo es servir a los combatientes del torneo, pero nadie lo sabe con certeza. Mokujin no tiene movimientos de combate propios.
Como ha sido un pelele usado por expertos en todos los tipos de artes marciales, se limita a emular los estilos de los demás personajes del juego. Por tanto, tendrás que conocer bien todos los personajes antes de dominar el impredecible estilo de Mokujin.
Este muñeco alberga muchas sorpresas, y en su mayoría son poco agradables. Para empezar, Mokujin es mucho más débil que los personajes a los que imita, por lo que los jugadores que quieran dominar absolutamente a este sujeto tienen que compensar este defecto con mucha agilidad y veteranía.

Para jugar con Mokujin tienes que acabar cuatro veces el juego en modo Arcade.



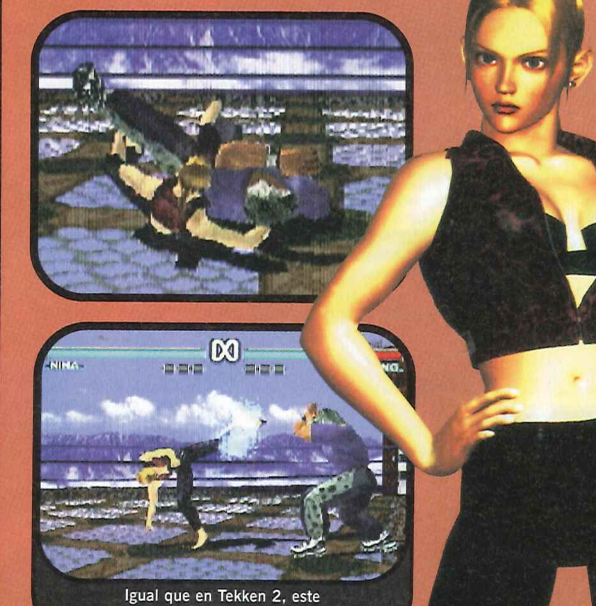


# NINA WILLIAMS

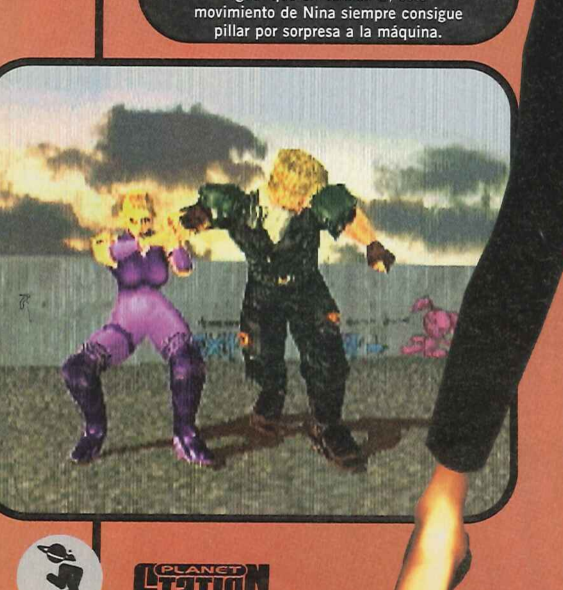


| | |
|---|---|
| Nacionalidad: ..........Irlandesa | Peso: ..............................49 kg |
| Edad: ..................................22 | Grupo sanguineo: ...............A |
| Altura:.........................161 cm | Ocupación:................Asesina |

Durante el torneo anterior Nina recibió la orden de matar a Kazuya Mishima, pero no pudo cumplir esta misión por culpa de una pelea que tuvo con su hermana.Este fracaso les costó caro a ambas, ya que fueron capturadas por las tropas de Kazuya y llevadas al doctor Boskonovitch para servir de conejillos de indias en su experimento del Sueño Frío. Quince años después, cuando las fuerzas de Heihachi excavaron las tumbas centroamericanas y liberaron al dios de la lucha, Nina despertó de su hibernación.
Controlada por el espíritu de este dios como si fuese un robot, Nina tiene ahora el objetivo de asesinar a Jin Kazama. El torneo Tekken 3 es su oportunidad ideal...



Igual que en Tekken 2, este movimiento de Nina siempre consigue pillar por sorpresa a la máquina.



## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ← + ▲, ▲ | Doble bofetada |
| →, → + × | Mala costumbre |
| →, → + ▲ | Garra de la pantera (derecha) |
| →, → + ■ | Garra de la pantera (izquierda) |
| ←, ↙, ↓, ↘ + ▲ | Bofetada loca |
| Paso lateral + ■ + ▲ | Palmada doble |
| Paso lateral+ ▲ | Uppercut de lado |
| Paso lateral + ← + ■ | Cuchilla asesina |
| Paso lateral + ■ | Bofetada rápida |
| Paso lateral + ● | Barrido lateral |
| ↗ + ●, ×, ● | Abrelatas |
| ↘ + ×, ■, ▲, → + ■ + ▲ | Patada baja, 2 puñetazos, bomba rubia |
| ↙ + ▲ | Revés derecho en el pecho |
| Mant. ← + ■ | Revés izquierdo en el pecho |
| ↙ + ●, × | Patada baja y alta |
| ↙ + × + ● | Patada alta y por los aires |
| ↘+×,■,▲,Mant.→ + ■ + ▲ | Asalto-bomba |
| ↓ + × + ● | Mente retorcida (con el rival estirado) |
| (WC) ↘ + ● | Limpiar el suelo |
| →, →, ■+▲ o Mant.→ + ■+▲ | Soushouha |
| →, → + ● | Patada adelante |
| ↗ + ●, ×, ● | Combo "cacería" |
| →, →, → + × | Cortahuesos |
| ↓, ↙ + × | Cañón divino |
| ↙ + ● | Trituradora |
| ↙ + ●, × | Como géiser |
| ↘, ■, ▲, ● | Triple mandao |
| ↘, ■, ▲, Mant. ↓ + ×, ● | lPulverizador |
| ↘, ■, ▲, Mant. ↓ + ×, ▲ | Al cementerio |
| ↘, ■, ▲, ■, ▲, Mant. → + ■ + ▲ | Explosión doble |
| ↘, ■, ▲, Mant. → + ■ + ▲ | Explosión doble |
| ↘, ■, ▲, ■, ● | Combo "chispas" |
| ↓ + ×, ▲ | Patada izquierda baja, uppercut |
| ↓ + ×, ● | Combo rompepiernas |
| Mant. ↓ + ×, Mant. ↓ + ● | Combo rompepiernas bajo |
| ×, ● | A la cabeza |
| ↘ + ×, ×, ×, ● | Combo de patada rápida |
| ↘ + ×, ×, ×, ■, ▲, Mant. →+ ■ + ▲ | Combo rápido y Soushouha |
| ↘ + ×, ×, ×, × | Combo rápido y patada izquierda baja |
| ↘ + ×, ■, ▲ | Combo-water |
| ↘ + ×, ■, ▲, Mant. → + ■ + ▲ | Combo de asalto |
| ↙ + ■ + ▲ | Cacería imparable |
| ↓, ↙, ←, Mant. ↘ + ▲ + × | Aliento somnífero (imparable) |
| ← + ■ + × o ← + ▲ + ● | Reverso |

Pasito a un lado y ¡zas! Golpe especial. Nina es una auténtica fiera del baile.

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ▲ + ● | Izori |
| ■ + × | Shihounage |
| ■ + × o ▲ + ● | Súper-rompeespaldas |
| ■ + × o ▲ + ● | Casca-cocos (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Rompehuesos (desde atrás) |
| ↘, ↘ + ■ | Kakaekomihijiuchi |
| Mantener → + ■ + × | Kubikarinage |
| ▲ + ●, ■, ▲, ■ | Izori hijiotoshi |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ■, ▲, ■, ▲, ×, ×, ▲, ■, ▲, ● |
| ■, ▲, ■, ▲, ×, ×, ▲, ■, ●, × |
| ■, ▲, ■, ▲, ●, ×, ●, ▲, ●, × |

## LLAVES MULTIPLES

| | |
|---|---|
| →, →, →+× | Cangrejo |
| ↓, ↘, →, × + ● | Kanibasami |
| (durante Cangrejo o Kanibasami) ×+●, ×, ●, ■+▲ | Cruz |
| (durante Kanibasami) ×+●, ●, ▲, ■+▲ | Tendón de Aquiles |
| (Durante Tendón de Aquiles o Cangrejo) ×, ■, ●, ×+▲ | Voltear |
| (Duarnte Tendón de Aquiles) ■, ×, ▲+●, ×+●, ■+▲ | Forma del odio |
| ↓, ↙, ←, ■ + ● | Shikkyaku |
| (durante Shikkyaku) ▲, ■, ■+▲, ■+▲+× | Cazador Otaku |
| (durante Cazador Otaku) ■, ▲, ●, ×, ■+▲+× | Hacer trizas |
| (durante Cazador Otaku) ■, ×+●, ■, ▲, ■+▲ | Disolvente |
| (durante Shikkyaku) ■, ×, ▲, ■ | Arco asesino |
| (durante el arco asesino) ■, ×, ●, ■+▲, ■+▲ | Mala salud |
| (durante el arco asesino) ▲, ■, ×, ■+▲ | Castigo |
| ↓, ↘, →, ■ + ▲ | Shouaku |
| (durante Shouaku) ×, ●, ×, ■+▲ | Rompecuellos |
| (durante Shouaku) ■+×, ●, ■+▲ | Retortijón |
| (durante retortijón) ■+▲, ●, ×, ■+▲, ■+▲, ■+▲ | Torcer brazo |
| (durante Shouaku) ■, ×, ▲, ■ | Llave en reverso |
| (durante llave en reverso) ×, ■, ×, ■, ■+▲ | Cresta |
| (durante llave en reverso) ▲, ■, ×, ●, ■+▲ | Proyección |
| (durante llave en reverso) ▲, ×, ■+▲, ×+●, ■+▲ | Lanzamiento al cielo |




## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Puñetazos uno-dos |
| ■, ■, ▲ | Combo Flash |
| ■, ▲, ▲ | Golpe del demonio |
| ▲, ▲ | Revés cruzado |
| ●, × | Tijeras del diablo |
| → + ▲ | Superpuño |
| → + ● | Patada derecha |
| → + ■ + ● | Derribo con el hombro |
| →, → + × | Patada izquierda |
| →, → + ● | Bazooka |
| →, → + ■ + ▲ | Puñetazo medio |
| →, →, ■ + ● | Tacón-martillo |
| →, → + × + ● | Detonador |
| →, →, ■ + × + ● | Patada en reverso |
| →, →, → + × | Patada limpiadora |
| ↓ + ●, ■ + ● | Combinado de barbilla y cabeza |
| ↘ + ■, ▲ | Codazo doble |
| ↓, ↙ + ● | Patada relámpago |
| ↗ + ■ + ▲ | Nudillos dobles |
| ↗, ■, ■ + ▲ | Salto y nudillos dobles |
| ↗, ■, ■ + ▲, ↓ | Nudillos dobles de fuego |
| ↗ + ×, ●, × | Nudillos dobles de fuego |
| ↖ + × | Molinillo de viento |
| ↖ + ×, ▲ | Molinillo del infierno |
| WS + ▲ | En todo el pecho |
| WS + ×, ×, ↓ + ×, × | Patada al infinito |
| ↑ + × | Combo patada al infinito, extensión 1 |
| ↘ + × | Combo patada al infinito, extensión 2 |
| ↓ + × | Combo patada al infinito, extensión 3 |
| WS + ●, ● | Patada Tsunami |
| WS + ×, ● | Puñetazo bestial |
| FC, → + ■ | Bofetada |
| FC, → + ▲ | Jab |
| FC, ↘ + ▲ | Misil Serpiente |
| FC, ×, ×, × | Patada Serpiente |
| FC, ×, ×, ↓ + × | **Snake Kick** |
| ←, ← + ■ + ▲ | Puñetazo del dragón |
| ← + ▲ + × | Porrazo asesino |
| ↙ + ■ + ▲ | Tijeras sangrientas |
| ← + ▲ | Trituradora mortal |
| →, →, ■ + ▲ | Batidora mortífera |
| Mant. →, → + ▲ | Veneno de serpiente |
| Mant. ←, ■ + ▲ | Poder arcano |
| **Todos los botones** | Supercarga |

## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Golpear el cuerpo |
| ▲ + ● | Abrazo de oso |
| **Mant. ↘, Mant. ↘ + ▲ + ●** | Girar a la espalda |
| ■ + × o ▲ + ● **(Izquierda)** | Ahogar |
| ■ + × o ▲ + ● **(Derecha)** | Colgando del cuello |
| ■ + × o ▲ + ● **(Atrás)** | **Swing** |




Un par de codazos en la cara y este señor se dará cuenta de que lleva un batín un poco hortera.




La supercarga del Ogre es la más potente de todos los personajes.




Advertencia de las autoridades de Tekken 3: las garras de este bicho pueden perjudicar seriamente la salud del rival.





# OGRE

**Nacionalidad:** ....Desconocida
**Edad:** .................Desconocida
**Altura:**............Varía de forma
**Peso:** ..............Varía de forma
**Grupo sanguineo:**Desconocido
**Ocupación:**................Ninguna

Según las tradiciones indias norteamericanas, Ogre es el legendario dios de la lucha. Los indígenas americanos creen que Ogre es un arma guerrera que llegó a la Tierra de la mano de una raza alienígena.

Ogre es capaz de engullir seres vivos y objetos artificiales, de los que absorbe su energía y gana mayor poder. La misión de Ogre es vagar por la Tierra en busca de las almas de los mejores luchadores de la humanidad.

Para poder seleccionar a Ogre, tienes que acabar ocho veces el juego en modo Arcade.



# TRUE OGRE

**Nacionalidad:** ....Desconocida
**Edad:** .................Desconocida
**Altura:**............Varía de forma
**Peso:** ..............Varía de forma
**Grupo sanguineo:**Desconocido
**Ocupación:**................Ninguna

Cuando has destruido el cuerpo semihumano del Ogre, el dios de la lucha tomará una forma todavía más siniestra. True Ogre puede usar todos los movimientos del primer Ogre, y además añade otros de cosecha propia. Si has llegado a dominar lo básico del estilo de combate del Ogre, tienes ante ti el reto de convertirte en un maestro de la lucha con la versión más temible de este dios.





## MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ↑ + × + ● | Rueda del Mal |
| ↘ + ■ + ▲ | Cuerno del diablo |
| ↓ + × + ● | Coletazo bajo |
| ↘ + × + ● | Coletazo meio |
| ↘ + × + ●, × + ● | Coletazo doble |
| **FC** ↘ | Festín del demonio (reverso bajo) |
| ■ + ▲ | Fuego infernal |
| ↓ + ■ + ▲ | Golpe maligno |
| **(Cuando el enemigo esta en el suelo)** ● + × | Ataque del búho (con el adversario tirado) |

# PAUL PHOENIX



Nacionalidad: .......Americano
Edad: ...................................46
Altura:..........................187 cm
Peso: .............................81 kg
Grupo sanguineo: ...............O
Ocupación:...............Ninguna

En el último torneo Tekken, Paul luchó contra Kuma y le derrotó antes de enfrentarse a Kazuya. Sin embargo, el repentino fin del torneo impidió que Paul se proclamase campeón. Más adelante, Paul se convirtió en un artista marcial famoso y ganó muchas otras competiciones, pero seguía teniendo clavada la espinita del torneo Tekken. Muchos años después, ha llegado el gran día: Paul ha recibido una carta en la que se ha enterado de la existencia del torneo Tekken 3. Pese a que ya ha cumplido 46 años, Paul nunca ha dejado de entrenarse y se siente en condiciones ideales para ganar el campeonato.



## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × | Al hombro |
| ▲ + ● | Salto al hombro |
| ■ + × o ▲ + ● (Izda.) | Tornillo del dragón |
| ■ + × o ▲ + ● (Derecha) | A lo lejos |
| ■ + × o ▲ + ● (Detrás) | Al cuello y llave inversa |
| ■ + × o ▲ + ● | Llave inversa (dando la espalda al rival) |
| Mantener ← + ▲ + × | Patadón |
| →, Mantener → + ■ + ▲ | Empujón |
| ↘ + ■ + ▲ | Twist & Shout |
| Mantener ↙ + ■ + ▲ | Derribo definitivo (imparable) |
| ▲, ■, ▲, ■, ▲ | Puñetazo definitivo (después del derribo) |
| ■ + ▲ | Rompebrazos (después del derribo) |
| ▲, ■, ▲, ■ + ▲ | Puñetazo definitivo y rompebrazos (después del derribo) |
| Mantener ← + ■ + × o ▲ + ● | Estrangulamiento (después del derribo) |
| (Después de derribo) Mantener ↓, ▲, ■, ■, N, ●, ■, ■+▲ | Contraataque |



Si el puñetazo imparable de Paul te acierta, despídete de toda tu barra de energía.

## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ■, ▲ | Combo izquierda-derecha |
| ▲, × | Jab–gancho |
| →, ▲, × | Combo rápido |
| ▲, Mantener ↓ + × | Jab–barrido |
| ■, ● | Combo inverso |
| ↗ + ×, ● | Trituradora |
| ↓, ↘, → + ▲ | Porrazo Phoenix |
| (WC) ●, ▲ | Rompehuesos |
| →, → + ● | Bomba de neutrones |
| Mantener ↓ + ▲ | Golpe abajo (sólo con el oponente tirado) |
| →, → + ×, ●, ● | Patada muy alta con doble salto |
| →, → + ×, ●, → o ↘ + ● | Combo de patada triple |
| →, → + ×, ●, ↓ o ↙ + ● | Patada baja en doble salto |
| Mantener ↓ + ■ | Puñetazo martillo |
| Mantener ↓ + ■, ▲ | Martillo y superpuñetazo |
| Mantener ↓ + ■, ●, ▲ | Resaca |
| (WC) Mantener ↘ + ▲ | Romper la cara |
| (WC) Mantener ↘ + ▲, ■ | Mala digestión |
| (WC) Mantener ↘ + ▲, ▲ | Quebrantahuesos (acrobacia) |
| →, Mantener → + ▲ | Codazo relámpago |
| Mantener ↓, esperar ↑ + ▲ + × + ● | Voltereta incompleta |
| → + ■ + ● | Derribo con el hombro |
| ↓, ↘, → + ■ | Empujón acrobático |
| → + ■ + ▲ | Martillo de los Dioses |
| ↓, ↙, Mantener ← | Movimiento inesperado |
| ↓, ↙, ←, ■, ▲ | Ataque "goma de pollo" |
| ↓, ↙, ←, ■, ■ | Puñetazo-martillo |
| ↓, ↙, ←, ■, × | Patada y finta |
| ↓, ↙, ←, ■, ×, ▲ | Fuego rápido |
| ↓, ↙, ←, ■, ×, ▲, ■ | Fuego rápido y Fénix |
| ↓, ↙, ←, ■, ×, ▲, ▲ | Fuego rápido y Picapedrero |
| ■ + ▲ + × + ● | Supercarga |
| Mantener ← + ■ + ▲ | Puño de fuego imparable |

## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ■, ▲, ×, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■ |
| ■, ▲, ×, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■ |
| ■, ▲, ×, ■, ▲ |


La bomba de neutrones es un movimiento muy bueno, pero no demasiado seguro; pueden interceptarlo con patadas rápidas.


Barrido + trituradora = victoria segura. Un poco rastrero, pero funciona.


La patada derecha de Paul es más rápida que el rayo.


Después de una proyección, échale una bomba de neutrones por si acaso.


Las mejores llaves son las que se hacen por la espalda.





Aunque sus ataques imparables son los más rápidos de Tekken 3, Yoshimitsu no tiene muchas otras bazas que jugar.





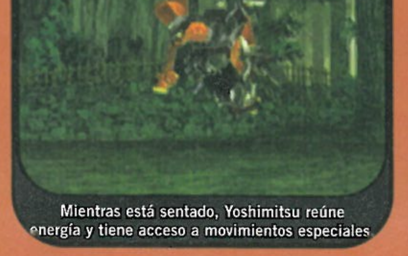
## LLAVES

| | |
|---|---|
| ■ + × o ▲ + ● | Llave inversa (dando la espalda al rival) |
| ■ + × | Costalazo con salto |
| ▲ + ● | Trágate mi espada |
| ■ + × o ▲ + ● | Rueda del infierno (desde la izquierda) |
| ■ + × o ▲ + ● | División espiritual (desde la derecha) |
| ■ + × o ▲ + ● | Caída-tornado (desde atrás) |
| ↓, ↙, Mantener ← + ■ + ▲ | Caída Arco Iris |
| ↙ o ↓ + ■ + × o ▲ + ● | Finta abajo |
| (Reverso) ←+●+■ | Flash (de espaldas) |

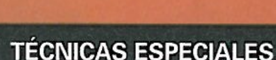
## COMBOS MÚLTIPLES

| |
|---|
| ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■ |
| ■, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ■ |
| ●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ■, ■ |
| ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, × + ● |
| ●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, × + ● |

La gama de llaves de Yoshimitsu es soberbia: fíjate en lo que hace con el cráneo de Julia.



Mientras está sentado, Yoshimitsu reúne energía y tiene acceso a movimientos especiales



## TÉCNICAS ESPECIALES

| | |
|---|---|
| ↘ + ■, ■, ■, ■ | Llamar a la puerta |
| ↘ + ■, ▲ | Llamar a la puerta y dar con los nudillos |
| →, → + × + ●, ■ + ▲, × + ● | Ataque del tiburón |
| → + ▲ | Costalazo |
| ↓ + × + ● | Estilo indio (después del estilo indio) |
| ▲ | Patada de canguro (después del estilo indio) |
| ● | Patada de canguro |
| ●, × | Leñador (imparable) |
| →, → + ×, ■ | Cucaracha (imparable) |
| ↑ + ■ + ▲ (↓ **cancelar**) | Cucaracha 2 (imparable; después de la Cucaracha-1) |
| →, Mantener → o ←, Mantener ← | Cucaracha saltarina (imparable; después de la Cucaracha-1) |
| ↖ o ↑ o ↗ | Reptar y patada de canguro (después de la cucaracha) |
| × + ● | Salto |
| ↖ o ↑ o ↗ + ● | Patada solar |
| →, Mantener → + ■ + ▲ | Pillar por el flequillo (después de la patada solar o de la carga de energía) |
| ■ + ● | Patada hacia los cielos (después de la patada solar o de la carga de energía) |
| Mantener → + ■ + ● | Megabofetada |
| ↘ + ■, ▲, Mantener ↙ + ▲ | Sablazo Yoshimitsu |
| →, Mantener → + ▲ | Carga de energía especial |
| **Paso lateral** + × + ● | Campo de energía (imparable; después de la carga de energía) |
| Mantener → | Viento venenoso |
| ↗ + × + ● | Puño de bronce |
| ← + ■ | Puño de acero |
| **Mantener** ↙ + ■ | Puño de oro imparable |
| (WC) ↙, ← + ■ | Sable Samurai imparable |
| **Mantener** ↗ + ■ + ▲, ← | Helicóptero de la muerte (imparable) |
| →, ↓, Mantener ↘+■ | A la Luna (imparable) |
| **Mantener** ← + ■ + ▲ | Úlcera (imparable) |
| **Cualquier botón** | Aliento asesino (imparable; durante úlcera) |
| ↓ + ■ + ●, ← + ■, ■, ■ | Definitivamente imparable |
| ↙+×, ×, ×, ×, × | Baile Harakiri |
| ●, × | Doble patada |
| ×, ● | Sacacorchos |



La gama de llaves de Yoshimitsu es soberbia: fíjate en lo que hace con el cráneo de Julia.



Mientras está sentado, Yoshimitsu reúne energía y tiene acceso a movimientos especiales.



# YOSHIMITSU

**Nacionalidad:** ...........Ninguna
**Edad:** .................Desconocida
**Altura:**.........................178 cm
**Peso:** .............................63 kg
**Grupo sanguíneo:**...................O
**Ocupación:**............Líder del clan Manji

El doctor Boskonovitch, que en el pasado salvó la vida de Yoshimitsu, ha estado trabajando en la máquina del Sueño Frío para prolongar la vida humana. Con esta tecnología tiene el objetivo de salvar a su hija, y Yoshimitsu ha contribuido a reunir fondos para este proyecto.
Siendo el líder del clan Manji, Yoshimitsu también ha ayudado a los pobres y los menesterosos. En la misma época en que comenzaron las extrañas desapariciones, el doctor Boskonovitch descubrió que Yoshimitsu había sido infectado por un virus mortal durante los experimentos del Sueño Frío. El único antídoto se encuentra en la sangre del dios de la lucha, por lo que Yoshimitsu ha entrado en el torneo Tekken 3 para luchar por su vida.

**LIBRO DE RUTA**

| | |
|---|---|
| *Editor:* | Sony |
| *Distribuidor:* | Sony |
| *Precio:* | 7.990 pesetas |

1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

# GHOST IN THE SHELL

**Cuando el terrorismo internacional amenaza la seguridad del género humano, llega el momento de que la Sección 9 golpee de nuevo. El equipo de PLANETSTATION se dispone a preparar el terreno con unos cuantos consejos.**

## LA MAREA

El tanque Fuchikoma es un pedazo de maquinaria la mar de versátil. Aprender a manejar su amplia gama de movimientos es la clave para triunfar en este juego.



### ESTILO DOOM

Al igual que la mayoría de shoot'em-ups en primera persona, *Ghost in the Shell* tiene los movimientos de desplazamiento lateral asignados a las teclas de dirección; utilizarlos resulta esencial para esquivar el fuego enemigo. Mantén presionado uno de los botones de desplazamiento lateral y pulsa en una dirección para acorralar a las naves del enemigo; a continuación, suelta una cortina de fuego.



### DE PASEO VERTICAL

Uno de los mejores puntazos del Fuchikoma es su habilidad para circular por las paredes, ya que se trata de una táctica que resulta muy eficaz a la hora de enfrentarse al terrorismo internacional. Si la zona principal de combate se pone chunga, vete al piso de arriba. Desde esta posición de ventaja machaca a los de abajo.



### SALTO A LA IZQUIERDA

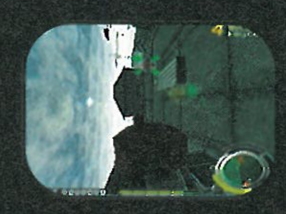
Si presionas simultáneamente el botón de saltar y los laterales, el Fuchikoma pegará unos brincos de aúpa (y nunca mejor dicho). Usa este movimiento para contraatacar cuando te lancen misiles o simplemente para sacar al Fuchikoma de un nido de enemigos. También viene de perlas para cargarse a los jefecillos enemigos, así que úsalo sabiamente.



### PON EL TURBO

Presiona L1 y R1 para obtener un empujoncito en forma de turbo.

Úsalo para acelerar el Fuchikoma cuando tenga que cruzar territorio hostil, así como para zafarte del fuego enemigo. Durante las misiones de entrenamiento, en las que el tiempo es un factor decisivo, tendrás que recurrir al turbo a menudo con el fin de alcanzar las puertas de nivel en poco rato.



### EN EL PUNTO DE MIRA

Mantén presionado el botón de disparo y el indicador del sistema de lock-on (localización automática de objetivos) que hay en la parte inferior de la pantalla se llenará. Una vez que esté lleno, verás un cursor sobre los enemigos que aparecen en pantalla. Cuando sueltes el botón, seis misiles saldrán disparados hacia los pobres que se encuentren en el punto de mira. Este arma es bastante apropiada para tratar con los jefes enemigos, ya que son los más duros de pelar con la ametralladora.



### NO PARES, SIGUE, SIGUE

Cuando el botón de disparo está presionado, la ametralladora suelta unos cuantos disparos y se para, lo que no resulta muy útil a la hora de enfrentarse a múltiples adversarios. En lugar de mantener el dedo sobre el botón de disparo, dale muchas veces seguidas lo más rápido que puedas para que las ráfagas de balas no se detengan. Usa este método de disparo junto con los botones de desplazamiento lateral para sembrar de casquetes una amplia extensión de terreno.

## MISIONES RANGE DE ENTRENAMIENTO

Aunque no son importantes de cara a completar el juego, las misiones de entrenamiento representan una gran oportunidad para que el jugador refresque sus aptitudes para el combate. Si se agota el tiempo o el Fuchikoma del jugador es destruido, se obtendrá una puntuación que va desde la F (pobre) hasta la SS (la mejor). Para conseguir una buena puntuación hay que completar todas las misiones en el menor tiempo posible y consiguiendo el máximo de blancos.



### RANGE 1

*Tiempo disponible: 60 segundos*
*Objetivos que destruir: 16*
*Objetivos totales: 22*

Debes disparar contra objetivos móviles y estáticos. Comprueba mediante el radar dónde está la mayor concentración de lucecitas y dirígete hacia allí. No te quedes quieto y utiliza sólo las metralletas porque los misiles tardan un montón en cargarse. Una vez que hayas despejado el terreno sigue la flecha de dirección y atraviesa una puerta que se habrá abierto.



### RANGE 2

*Tiempo disponible: tiempo restante + 40 segundos*
*Objetivos que destruir: 18*
*Objetivos totales: 18*

Ésta es más fácil que la primera. Limítate a recorrer los pasillos sin perdonar uno solo de los objetivos que te cruces en el camino. A los rojos dispárales en cuanto aparezcan; si no reciben plomo enseguida dispararán ellos contra el Fuchikoma. Ojo con los desplazamientos a izquierda y derecha porque los pasillos son estrechos y, si te pasas, el Fuchikoma se subirá por las paredes (literalmente).



### RANGE 3

*Tiempo disponible: tiempo restante + 40 segundos*
*Objetivos que destruir: 20*
*Objetivos totales: 26*

Primero súbete al edificio de la izquierda y dispara contra los objetivos que hay enfrente de la fachada. Rodea el edificio y haz lo mismo por la parte de atrás. Una vez que la primera torre esté limpia, cruza el puente y haz lo propio con los objetivos del segundo edificio. Luego salta y mete el turbo para llegar cuanto antes a la salida.



### RANGE 4

*Tiempo disponible: tiempo restante + 50 segundos*
*Objetivos que destruir: 18*
*Objetivos totales: 22*



Aquí hay demasiados objetivos rojos, así que lo primero es acabar con ellos. Sitúate en el centro de la zona, al descubierto, y ocúpate de los objetivos que tengas a la vista. Una vez que hayas despejado esta área, usa el radar para localizar y destruir otros objetivos con el fin de completar la misión.

### RANGE 5

*Tiempo disponible: tiempo restante + 50 segundos*
*Objetivos que destruir: 20*
*Objetivos totales: 26*

Los objetivos de este nivel están bien escondidos, o sea que el radar resulta esencial para no perder tiempo.

En los contenedores se ocultan muchos objetivos rojos, pero son los más difíciles de eliminar, así que resérvalos para el final. Concéntrate en los azules y verdes que se encuentran cerca de la salida del nivel.



### RANGE 6

Tiempo disponible: tiempo restante + 50 segundos
Objetivos que destruir: 1
Objetivos totales: 1



La cosa se mueve: los ingredientes de la última misión son un Fuchikoma hostil y un límite de tiempo muy ajustado. Para acabar rápidamente con el Fuchikoma te vendrán de perlas las granadas, pero si lo que te interesa es obtener una buena puntuación tendrás que recurrir a la ametralladora. Utiliza desplazamientos laterales para acorralar al Fuchikoma y no dejes de darle al botón de disparo.

## MISIÓN UNO
### ASALTO

Adelanta al cyborg de enfrente y avanza hacia el punto rojo del radar. Tienes que sacarles cuatro códigos de seguridad a los guardas del muelle; cada punto rojo del radar es un vigilante. El primero se encuentra cerca de los embarcaderos, a la izquierda del mapa. El segundo está patrullando la zona principal con unos cuantos compañeros. Cárgatelos con una granada y descuartiza a los cyborgs que les acompañan.

El próximo está escondido detrás de una verja metálica, cerca del almacén. Mantén presionado el botón de disparo y acorrálalo. Entonces salta y suelta el botón para que los misiles superen la valla. Una vez que tengas el tercer código, dirígete al almacén.

Pégate a las paredes del edificio, cerca del almacén, y dispara desde lejos a los dos tipos que vigilan la zona. Entonces salta la valla y enfréntate al posesor del último código. Una vez que te lo hayas cargado, atraviesa la puerta del almacén (señalada con un punto verde).



Si los cyborgs se acercan hasta este punto, quizá no sería mala idea empezar a disparar.

## JEFE MECH
### TANQUE OCULTO

Rodea el tanque desplazándote lateralmente sin dejar de disparar con la ametralladora. Si el tanque se vuelve invisible, dedícale unas cuantas balas y volverá a su estado normal. El tanque ataca de tres formas: si se encara al Fuchikoma, recurrirá a su metralleta, que causa daños leves. Si le atacan desde atrás, activará el lanzador de misiles. La tercera arma es la más mortífera: el láser. Periódicamente, el tanque dará unas cuantas vueltas sobre sí mismo mientras dispara una ráfaga letal.

Si te da, despídete de la mitad de tu energía. Por suerte, el tanque es bastante lento de movimientos, de modo que si eres mínimamente hábil desplazándote de lado lograrás evitar lo peor.



Los misiles perseguidores van bien para cargarse a las naves rápidas enemigas.




Usa el botón de saltar para atacar a las arañas desde arriba.


Si te quedas quieto demasiado rato, verás qué se siente al recibir un ataque con láser de parte del jefe.

Utiliza las ametralladoras para cargarte el camuflaje termoóptico del jefe mech.

## MISIÓN DOS
### BLACKWATER

Métete en el túnel y vuela las minas que hay dentro. Ve al canal principal de las alcantarillas y alcanza el puesto armado de vigilancia enemigo. Haz explotar las minas del canal del centro y propínales unas cuantas ráfagas a los cyborgs que irás viendo a los lados. Ignora de momento el túnel oscuro de la derecha del canal y sigue por el agua. Dispárale al tipo que ronda por allí y vuela las minas. Recupera los dos power-ups y vuelve al túnel oscuro. En cuanto entres en el túnel se activarán los infrarrojos. Mantenlos encendidos para ver las minas y adéntrate en la oscuridad. Cárgate a los lanzallamas y, al final del túnel, gira a la derecha.

Dispárale al cyborg del siguiente túnel y tuerce a la izquierda para recoger un E-pack. Pasa zumbando junto a la torreta que hay al final del túnel y vuela las minas que hay a la izquierda de la cañería del desagüe. Al final de la tubería vuelve a haber luz, pero también hay un cyborg esperando. Dale su merecido y deslízate a la izquierda del pasillo. El Fuchikoma se quedará de este modo fuera del puesto armado enemigo que hay más adelante. Ve a por él y deja el lugar donde estaba como un colador antes de dirigirte a la planta de procesado.

Tirotea al enemigo volador y hazte con el E-pack que hay a la derecha. Escala la pared de la izquierda para esquivar las minas del canal y abre fuego contra el malo que hay cerca del túnel. Déjate caer para atacar el puesto enemigo que hay en el tubo y después remóntalo. Al final de la tubería hay un adversario y un cyborg. Muévete a la izquierda y exprésales tus mejores deseos con la ametralladora. Recoge la granada del túnel de la derecha y ve por el camino de la izquierda. Súbete al techo y ataca el puesto fijo enemigo. Sigue adelante y tira al suelo lo que te sobre.


Cuando la cosa pinta mal, no dejes descansar a la ametralladora, por si acaso...

## JEFE MECH
### TUNNEL SPIDER

Este mech es un auténtico capullo. No contento con electrificar el agua al final de la cañería, dispara una ráfaga de láser que centrifuga el túnel a una velocidad tremenda. Sus lanzallamas y metralletas atacan al Fuchikoma si éste se acerca demasiado, pero estas agresiones son lo de menos comparadas con las otras.

Para combatir al Tunnel Spider, guarda una distancia prudencial y usa el lanzamisiles con el fin de mantener una cortina de fuego mediante ataques precisos. Si el láser te empieza a dar muy mala vida, desplázate lateralmente como un poseso para esquivarlo. Si el Fuchikoma es alcanzado por el láser, para inmediatamente para evitar que te mantenga bloqueado en el punto de mira.


Pegándose al techo se pueden rodear la mayoría de defensas automáticas.



## MISIÓN TRES
### FIRECRACKER

Esta misión está compuesta por tres zonas en las que hay que eliminar las bombas. Hay un límite de tiempo para cada parte, así que no te molestes en liquidar también a los vigilantes.

### ÁREA 1
***Bombas a destruir**: 14*
***Tiempo**: 60 segundos*

Conduce con la vista al frente destruyendo las dos bombas que quedan a uno y otro lado del Fuchikoma. Gira a la izquierda y dirígete al tanque que hay al lado del fuego. Salta sobre el emplazamiento enemigo que hay allí y haz estallar las dos bombas. Encara el Fuchikoma hacia el Norte y detona las dos siguientes bombas que hay frente al buque. Sigue adelante y no te preocupes, que ya irán apareciendo unas cuantas bombas más en el radar. No perdones una y continúa avanzando.

Cuando hayas liquidado las dos últimas bombas da media vuelta a la izquierda para llegar a la puerta láser.




Con el visor nocturno está chungo para localizar a los contrincantes antes de que abran fuego...


...Los enemigos con lanzallamas, en cambio, se distinguen perfectamente.


Cuando veas el láser, ¡huye pitando o intenta saltarlo por encima!






Usa los botones de desplazamiento lateral para librarte de grupos de bombas como éste.



No pierdas tiempo con los mechs enemigos; concéntrate en las bombas.



Si te acercas demasiado a las bombas, el Fuchikoma las hará estallar

## ÁREA 2

***Bombas a destruir**: 16*

***Tiempo**: restante + 60 segundos*

Ve hacia el primer racimo de bombas y retíralas: habrá unas seis en fila india. Tuerce a la izquierda y cárgate las dos que hay entre las chabolas. Luego dirígete a las vigas y súbete a la plataforma elevada. Esquiva la torreta de vigilancia de la repisa y quita las dos bombas con las que toparás. Déjate caer del borde y ocúpate del último grupito de bombas (están todas juntas) antes de encarar la puerta de salida.

## ÁREA 3

***Bombas a destruir**: 18*

***Tiempo**: restante + 60 segundos*

Empieza con las dos bombas que hay justo enfrente de la entrada y tuerce a la derecha. Súbete a las vigas y destruye las dos bombas. Ve a por el siguiente grupo de explosivos, que está en el interior de una zona cerrada, y elimínalo. Salta el muro que te lleva al siguiente corrillo de bombas y haz lo propio con ellas. Salta la última valla y desactiva las bombas, luego ve hacia el edificio pequeño y en el interior encontrarás la última bomba. Una vez que te hayas deshecho de todas, ya sólo te falta departir amigablemente con el jefe de tus oponentes.

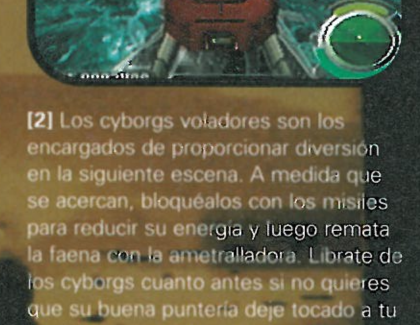
### JEFE MECH
### MANTIS

El talón de Aquiles de este jefe con forma de insecto es su realismo. En cuanto aparezca, dispárale a uno de los pies para herirle. La Mantis es extremadamente lenta en sus movimientos, de modo que evitar sus ataques es pan comido si no dejas de moverte a izquierda y derecha.

### MISIÓN CUATRO
### PERSECUCIÓN ACUÁTICA

**[1]** El primer ataque que recibe el Fuchikoma procede de dos jet-skis. Reduce la velocidad y descarga la ametralladora sobre ellos desde atrás. Avanza en zig-zag para esquivar sus balas o salta para evitar que te den. El fuego que desprenden las explosiones de los misiles no daña el bote, pero si te la pegas sí que puedes sufrir algún desperfecto...





**[2]** Los cyborgs voladores son los encargados de proporcionar diversión en la siguiente escena. A medida que se acercan, bloquéalos con los misiles para reducir su energía y luego remata la faena con la ametralladora. Líbrate de los cyborgs cuanto antes si no quieres que su buena puntería deje tocado a tu Fuchikoma.

**[3]** Los siguientes obstáculos son unas trampas activadas por cables sumergidos en el agua. Hay dos formas de escapar de este peligro: disparar contra una de las boyas que unen el dispositivo o, sencillamente, saltar sobre él.



**[4]** Los cyborgs voladores unen sus fuerzas a las de los jet-skis y ambos atacan a la vez. Elimina primero al cyborg volador con unos cuantos misiles y luego ocúpate de los jet-skis con el fin de evitar que el cacharro aéreo sobrevuele el Fuchikoma desde atrás y te ataque por el ángulo muerto de visión.



**[5]** Y así llegamos al ecuador de la misión. Salta sobre los cables que hay entre los dos barcos y recoge los power-ups que hay por allí. Ni se te ocurra abrir fuego contra las boyas porque están muy juntas y el bote va demasiado rápido.



**[6]** Los terroristas se ponen en plan rastrero y te mandan un escuadrón de bombardeo para dejar guapo al Fuchikoma. Los bombarderos colocan su munición a lo largo de unas líneas rectas, así que acelera o reduce cuando pongan en marcha su ataque.



**[7]** ¡Ahora el Fuchikoma es atacado desde todos los flancos excepto desde el fregadero de la cocina! Aminora la marcha al máximo e intenta encañonar a los cyborgs voladores a medida que bajan a por ti. Mientras tanto, sigue saltando para evitar las atenciones que te brindan los jet-skis y devuélveles el fuego que te dedican.

### JEFE MECH
### HYDROFOIL

**[1]** El jefe del final del nivel es un enorme barco de guerra escoltado por dos cruceros que lo protegen. Tienes unos 50 segundos escasos para destruir este armatoste, lo que no es precisamente un exceso, pero si te cargas a uno de los barcos escolta tendrás 30 segundos más de regalo.












**[2]** Concentra los ataques del Fuchikoma en uno de los escoltas primero para conseguir el tiempo extra y luego deslízate por el costado del Hydrofoil ametrallándolo a placer. Asegúrate de que mantienes las distancias con los dos botes, porque si le dan al Fuchikoma, prepárate para nadar entre cocodrilos.




**[3]** El Hydrofoil ataca con minas subacuáticas, a las que resulta difícil darles pero, en contrapartida, explotan menos a menudo que las terrestres. También dispone de una ametralladora para combates cuerpo a cuerpo y de unos cuantos obuses para atacar desde distancias más largas. Usa los botones de salto y desplazamiento lateral alternativamente y a saco para escapar de estas lindezas.

## MISIÓN CINCO
### LA SOMBRA INVISIBLE

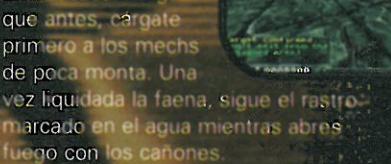
Parece que el Fuchikoma se ha metido en una picadora. Al acercarse al distrito del almacén se le cruza en el camino un cyborg de próxima generación, sale de su camuflaje termoóptico y ataca. Hay que localizarlo y matarlo, pero ¿cómo detener algo que no se ve? ¿Eh? ¿Eh, listillo?

La primera vez que ataque será cuerpo a cuerpo. Puede agredir de tres formas letales distintas: mediante un anillo energético que prende fuego en un círculo alrededor del cyborg, a través de un arco de energía que vuela en línea recta o con un tercer y mortífero ataque que se lleva por delante todo lo que se cruza en su camino.

La segunda vez que aparece el cyborg, le lanza al Fuchikoma una cuchilla a modo de guillotina. Ocúpate de la posición enemiga que hay en la esquina más lejana y rodea al cyborg mientras disparas hacia atrás. Cuando pierda otra unidad de energía volverá a evaporarse.

A la tercera el cyborg escoge bien el terreno en el que ataca. Hay dos puestos armados situados en la zona que te rodea y un paisano esperando para entrar en escena. Utiliza los misiles para destruir a los mechs antes de ir a por las armas junto con el cyborg.

A continuación te espera otra arena de combate, ya que el cyborg te tiende otra emboscada. Al igual que antes, cárgate primero a los mechs de poca monta. Una vez liquidada la faena, sigue el rastro marcado en el agua mientras abres fuego con los cañones.



Ahora al cyborg le da por el lanzamiento de granadas, así que volvemos al combate cuerpo a cuerpo. Espera a que las haya lanzado y entonces aléjate rápidamente de ellas. No le des vidilla al cyborg: acaba con él antes de que tenga tiempo de pedir refuerzos.

Luego el cyborg te lleva hacia el otro lado de una valla metálica y se vuelve sobre el Fuchikoma como si se tratara de una rata atrapada.

Da vueltas a su alrededor y machácalo con la ametralladora. No te molestes con los misiles porque tardan demasiado en ser lanzados.



## MISIÓN SEIS
### PERSECUCIÓN, 2ª PARTE

Esta misión se parece mucho a la primera persecución. Estáte al loro del radar para saber en todo momento qué unidades han entrado en escena. Utiliza los misiles para deshacerte de objetivos delicados y concentra tus esfuerzos en mantener al Fuchikoma fuera de peligro en lugar de devolver todas las agresiones.

Las motos de ataque rápido pueden resultar un verdadero engorro si no las eliminas en cuanto aparecen. Si pasas de ellas sembrarán la carretera de minas y dispararán misiles que buscarán automáticamente fuentes de calor. Usa el botón de saltar para eludir sus ataques y dales con la ametralladora.

Los vehículos blindados y los tanques intentarán echar al Fuchikoma de la carretera, así que evita que se te acerquen demasiado. Esquiva sus balas y dedícales unas cuantas ráfagas sin dejar de usar los botones de desplazamiento lateral para que ellos no te alcancen.

Llega un momento de la persecución en que la carrera se bifurca. Toma el camino de la izquierda si quieres seguir liquidando terroristas y el derecho si te apetece más un trayecto accidentado. La autopista de la derecha no está acabada, así que tendrás que dar unos cuantos brincos para seguir con vida.





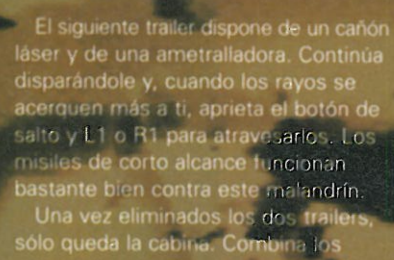












## JEFE MECH
### CAMIÓNYORKIE

La perforadora de la cola del trailer va cavando agujeros en la calzada a intervalos regulares. Desplázate lateralmente para esquivar los cráteres que van surgiendo y no dejes de aporrear el botón de la ametralladora. Intenta asaltar al trailer por los costados para provocar daños mayores.

El siguiente trailer dispone de un cañón láser y de una ametralladora. Continúa disparándole y, cuando los rayos se acerquen más a ti, aprieta el botón de salto y L1 o R1 para atravesarlos. Los misiles de corto alcance funcionan bastante bien contra este malandrín.

Una vez eliminados los dos trailers, sólo queda la cabina. Combina los saltos y los desplazamientos laterales para sortear los cohetes que te dispara el conductor. Luego usa los misiles para cargarte la cabina, ya que puedes lanzarlos sin dejar de menearte como un condenado.

## MISIÓN SIETE
### VILLANOS EN LA CIUDAD

Aquí el objetivo consiste en eliminar cuatro láseres de defensa que hay en el centro de la ciudad. Cada láser está equipado con un haz de rayos y misiles buscadores de calor, así que la cosa no pinta fácil. Además, el enemigo ha distribuido fuertes dispositivos de defensa por la ciudad, así que ¡no te quedes quieto ni un momento!

La primera arma viene acompañada de un par de paisanos más un pistolero. Usa los misiles para deshacerte de ellos a distancia antes de proceder al abordaje del arma. No pares de moverte ni de ametrallar si no quieres que el Fuchikoma reciba la visita de un misil. La segunda arma está bloqueando la autopista, así que escala por los lados de la calzada y deja fuera de combate al pistolero que patrulla la zona.

Si te acercas al láser de defensa, éste activará su haz de rayos. Muévete de lado y ametrállalo desde atrás. El tercer láser está en la torre más



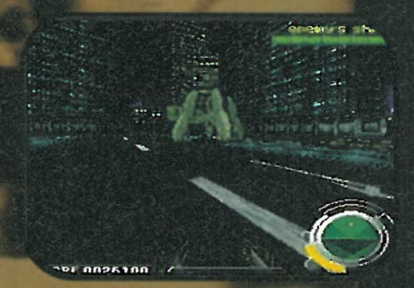
cercana a la autopista. Escala la torre pero ándate con ojo porque por los muros se descuelgan arácnidos. Derriba al pistolero que sobrevuela el edificio antes de acercarte más y usar la ametralladora como antes. Antes de intentar atacar el último láser elimina los dos puestos enemigos ubicados en las torres de alrededor. Los coleguillas del último no tienen un pelo de tontos: utiliza sus sensores de calor para disparar por encima del costado del edificio con el fin de frenar el avance del Fuchikoma.



## JEFE MECH
### PESO PESADO

Mantén presionados las flechas laterales y da vueltas alrededor del mech. No te acerques demasiado o empezará a usar su lanzallamas.

De vez en cuando el tanque apuntará al Fuchikoma con su ametralladora, así que prepárate para saltar por encima de las balas o recular hasta salir de su línea de fuego.



El Heavy Tank posee una táctica mortal de ataque saltarín que consiste en alzarse en el aire y precipitarse hacia el suelo otra vez, lo que provoca un terremoto tremendo que provoca un daño del 50% en el Fuchikoma.

Para evitar estos estragos salta justo en el momento en que el Heavy Tank está a punto de aterrizar. Las granadas protagonizan, probablemente, el más pérfido ataque que puedas recibir. Tras unos primeros segundos durante los que se quedará quieto, esparcirá múltiples granadas de fragmentación. Una vez que han sido lanzadas, ¡alza el vuelo con el Fuchikoma si no quieres morir!

## MISIÓN OCHO
### ENCUENTRO EN LA OSCURIDAD

Mantén apretado el botón de dirección lateral hasta que el Fuchikoma llegue al tejado y entonces carga contra los dos cyborgs antes de que puedan dispararte. Desde el tejado, métete un poco en el túnel y encontrarás a un tipo armado con un hacha. Acaba con él desde tu atalaya del tejado y luego carga los misiles antes de seguir adelante.

Hay dos lanzadoras múltiples en el pasillo principal. Ve de derecha a izquierda utilizando las paredes como cobertura mientras les disparas misiles. Después recarga los misiles y continúa avanzando. Un cañón volador te espera cerca del cruce: liquídalo con misiles antes de que tengas que ponerte a cubierto de los guardias. Quédate pegado al techo y haz picadillo a los guardianes para recoger después los power-ups que estaban protegiendo.

Avanza por el pasillo de la izquierda y detente justo antes del corredor que encontrarás a la izquierda. Presenta tus misiles como credenciales a las lanzadoras múltiples que hay en la sala y podrás destruirlas sin que lleguen a abrir fuego sobre el Fuchikoma. Recoge las granadas en la habitación antes de continuar.

La visión nocturna entrará en acción al llegar al pasillo siguiente. Sube las escaleras de la derecha y entra en la cámara siguiente. Hay cuatro vigilantes que guardan la llave del despacho del jefe; desde el techo, dispara una granada hacia su escondrijo para que se abra la puerta que había en el cruce. Vuelve a la habitación donde estaban las cuatro lanzadoras múltiples y toma el camino de la derecha. Carga tus misiles y elimina a los vigilantes de las escaleras antes de meterte en el sanctasanctórum del jefe.









## JEFE MECH
## PROTOTIPO FUCHIKOMA

Al lado de este jefe, tu Fuchikoma parece una lata de atún en escabeche; tiene ametralladoras superrápidas y muy potentes, unos láseres dobles letales y un lanzador omnidireccional



que dispara granadas al azar. Las ametralladoras y los láser son fáciles de esquivar con los botones laterales y el de salto. Las granadas, en cambio, son más difíciles de neutralizar y te hará falta subir bastantes veces por las paredes.

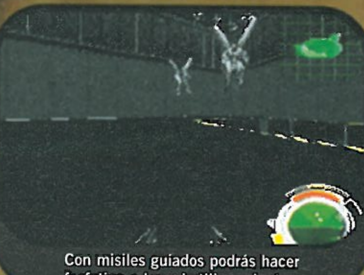
## MISIÓN NUEVE
## WORMWOOD

Sólo hay unos cuantos cyborgs voladores y unos seis garitos de misiles en el primer nivel, de modo que sólo tienes que seguir la guía de navegación hasta llegar al primer ascensor. Después baja por él hasta la las instalaciones de carga, que estarán infestadas de cyborgs volantes. Destrúyelos todos y no olvides dar cuenta del cañón que hay en la esquina del fondo antes de ponerte a husmear power-ups por la sala. Recoge los dos que hay a la derecha del hoyo y luego métete en él. Pon el turbo para atravesar el túnel y déjate caer hacia la cámara principal de almacenamiento. Hay cuatro puestos fijos de vigilancia escondidos; cuando hayan caído bajo tu lluvia de plomo y fuego, busca la puerta del segundo ascensor.

En este montacargas no hay paredes, de modo que el Fuchikoma estará a merced de los ataques enemigos. Te caerán encima cyborgs voladores que te dispararán desde arriba. Ten bien cargado tu lanzamisiles y practica el tiro al plato en cuanto aparezcan.

Cuando el ascensor llegue al final del trayecto, el Fuchikoma será transportado al reactor.


En el ascensor te puedes resguardar del ataque del mech, pero prepárate para ver fuegos artificiales cuando se abran las puertas.


Con misiles guiados podrás hacer fosfatina a los robotillos volantes.

## JEFE MECH
## CENTRAL ELÉCTRICA

Ahí va: en 60 segundos tienes que destruir ocho unidades de refrigeración. Y, por si fuera poco, resulta que los sistemas de seguridad se han vuelto locos y están apuntando a tu Fuchikoma. Esquiva saltando a los láseres que te disparan y respondeles con tus misiles. Por cada una de las cuatro defensas que destruyas, dispondrás de 20 segundos más para cumplir la misión. Cuando ataques los sistemas de refrigeración, ten cuidado o el reactor te engullirá... y eso significa la muerte instantánea para el Fuchikoma.


Los misiles enemigos persiguen al Fuchikoma, o sea que no te quedes nunca quieto.


Salta para esquivar el fuego enemigo en el ascensor.


Para desactivar la central eléctrica tienes que destruir ocho sistemas de refrigeración.



Cuélgate de techo y destruye los lásers de defensa para conseguir tiempo extra

## MISIÓN DIEZ
## A POR TODAS

Después de ocuparte del reactor, ha llegado el momento de que el escuadrón de Fuchikomas tome la sala de control. Abre fuego sobre el primer objetivo que encontrarás ante ti; no uses misiles porque, en cuanto detecte que le has marcado como objetivo, te responderá con todas sus armas.

Circula por el techo y elimina a los dos cyborgs que vigilan la escalera. Sube las escaleras y baja por el pasaje que hay arriba, que encontrarás infestado de robots suicidas. Liquídalos antes de que toquen el Fuchikoma o te harán mucho daño. Una vez solucionado este problema, ve por la izquierda del corredor y baja hacia abajo. Mata a los dos robots antes de enfrentarte al siguiente enemigo; cuando lo hagas, cárgate en primer lugar al cacharro volador que te dispara rayos láser desde el aire.

Atraviesa el pasillo que hay en la pared del Este y machaca a los dos vigilantes. En el cruce hay dos robots suicidas más. Pégate al techo para esquivarles y déjate caer para tomar el E-pack que hay en la esquina derecha. Más allá verás otro par de robots asesinos: no dejes de moverte mientras los ametrallas. Cuando hayan pasado a mejor vida, entra en la sala siguiente y ve por la izquierda.

Circula por el techo a toda velocidad pasando de las siguientes unidades enemigas hasta llegar a otras escaleras.

La mayoría de los lanzamisiles no pueden apuntarte mientras estás en el techo.


Si te acercas demasiado al reactor, tu Fuchikoma pasará a mejor vida antes de que te des cuenta.



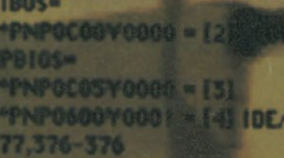


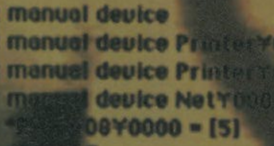

Los robots suicidas y los cyborgs aparecen saltando por todas partes, o sea que no te duermas.

Destruye los robots asesinos que hay cerca de las escaleras y cárgate también los vigilantes del balcón. Después sube ahí y coge los power-ups que hay en el fondo de la habitación. Sigue el indicador de dirección para encontrar la salida, y en los siguientes pasillos te las verás con unos cuantos adversarios. No dejes de dar vueltas por el techo mientras mantienes ocupada tu ametralladora. También verás unos cuantos puntos de emboscada en los pasillos donde hay tropas y robots enemigos. Quédate en el techo y podrás pasar con el Fuchikoma hasta su retaguardia.


El hueco del ascensor está erizado de minas. No le des respiro a tu ametralladora.




Si las cosas se ponen difíciles en el suelo, intenta sobrevivir subiendo al techo.








Si te mueves aleatoriamente por la habitación, podrás esquivar casi todos los ataques del jefe.

## JEFE MECH
### FUEGOS ARTIFICIALES

Este jefe es el más fácil de todo el juego: puedes destruirlo con los ojos cerrados. Ten pulsado todo el rato el botón de la ametralladora y carga los misiles. En cuanto el punto de mira esté fijado, suelta el botón y vuelve a cargar los misiles. Repite esta operación todo el rato mientras das vueltas al azar por la habitación; el muy tonto y lento del jefe pasará a la historia sin ni siquiera rozar tu Fuchikoma.

## MISIÓN ONCE
### DESDE EL FONDO

Haz puntería sobre el lanzagranadas del techo y continúa hasta el siguiente pasillo. Quítate de encima a los mechs y sigue el indicador de dirección hasta la próxima sala. Recoge los dos power-ups de la habitación y destruye el vehículo armado que hay a la derecha.

Sube la rampa y ten cuidado con los robots suicidas que van a por el Fuchikoma. No dejes de subir, pero tampoco te olvides del enemigo que vigila el pasillo. Cuando pases por la puerta, súbete al techo. Hay una araña mecánica que guarda este área, así que no pierdas tiempo en rociarle insecticida con tus misiles. Luego deja KO a las torretas de las esquinas y toma la puerta del ascensor.

El primer túnel vertical tiene minas en todas y cada una de las superficies. Ve poco a poco hasta arriba mientras quitas las minas que se crucen en tu camino. Una forma fácil de hacerlo es comenzar a disparar desde el límite de tu rango de tiro.

Los sensores de movimiento de las lanzadoras no se darán cuenta de que están siendo atacadas hasta que ya sea demasiado tarde.

El tercer túnel vertical contiene tanto lanzagranadas como puestos fijos de vigilancia. Utiliza misiles desde cierta distancia contra ellos, pero ten cuidado con los cohetes que recibirás como respuesta.

La última habitación antes de entrar en la sala de juntas del jefe tiene unos cuantos cañones pesados. Limítate a ir por el techo para pasarlos y eliminarlos.


Los misiles guiados pueden fijar en el punto de mira objetivos ocultos. Úsalos para eliminar emboscadas.

## JEFE MECH
### EL MAMUT

Éste es, sin duda, el jefe más duro de pelar que hay en todo el juego. Si vas por el tejado de su comadreja no podrá apuntarte con su láser. El pedazo de robot al que te enfrentas tiene un arma que neutraliza tu sistema de seguimiento de misiles y paraliza tu Fuchikoma durante unos segundos. Puedes esquivar esta amenaza moviéndote de lado justo antes de que te acierte con ella.

Su último ataque se compone de un grupo de cacharritos voladores explosivos que persiguen al Fuchikoma. Tienes que dar vueltas a toda velocidad por la habitación en cuanto empiecen a seguirte y, si todo va bien, se la pegarán contra la pared. No dejes en ningún momento de tirar misiles y manténte alejado del jefe; con un poco de suerte, no tardarás en derrotarle.









## MISIÓN DOCE
### FIN DEL TRAYECTO

Ve a la izquierda y quita las minas que encuentres. Luego comienza a atacar a los terroristas; en la pared de la izquierda hay algunos power-ups escondidos. Después tienes que ir por las puertas dobles que hay al final, que están bastante bien protegidas. Métete en el hoyo del centro de la sala siguiente y baja hasta encontrar un hueco en los railes. No intentes ir por encima de los de color naranja ni intentes saltar porque el Fuchikoma perdería pie y se desplomaría hasta el fondo.

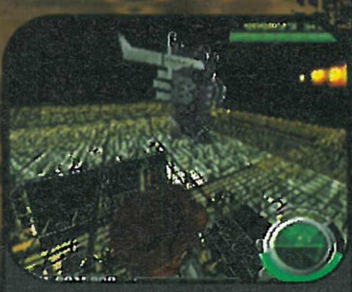
Acaba a tiros con las minas que hay delante de la nave enemiga y luego utiliza misiles contra ella. Gira a la izquierda y encárgate de las minas que habrá allí. Sigue adelante y tuerce a la izquierda en cuanto puedas. Pasa los dos robotillos que sueltan chispas y dirígete a las plataformas que hay abajo. Atraviésalas saltando sin dejar de avanzar; así el Fuchikoma ganará impulso y podrá aterrizar sin problemas.

Al alcanzar la plataforma final, salta sobre la pared de la izquierda y el Fuchikoma aterrizará sano y salvo sobre un edificio. Sigue los túneles y pasa saltando los hoyos del edificio. Al final llegarás a un pasillo estrecho. Con los botones de turbo podrás llegar al final muy rápido y evitarás que la nave enemiga te acribille desde arriba. Dentro del siguiente túnel darás con dos torretas protegidas por algunas minas. Avanza por el techo hasta pasarlas y luego atácalas por la retaguardia. Ya sólo te queda aplastar una nave enemiga y podrás entrar en el ascensor que te llevará al tejado.

## JEFE MECH
### EL RAMO DEL METAL

El último jefe tiene malas pulgas: escupe granadas a intervalos regulares y se acerca a ti corriendo para proceder al cuerpo a cuerpo. Ten controlado su lanzagranadas y esquiva los proyectiles moviéndote de lado. Cuando levante los brazos, prepárate a apartarte de su camino. En cuanto se abalance sobre el Fuchikoma, salta de lado para evitar su sablazo.


En las paredes del bloque de la torre encontrarás alguna área secreta.


Para tratar con el jefe, manténte a una buena distancia y envíale un misil cada vez que puedas.


Con el turbo podrás pasar a toda velocidad junto a la torreta enemiga.

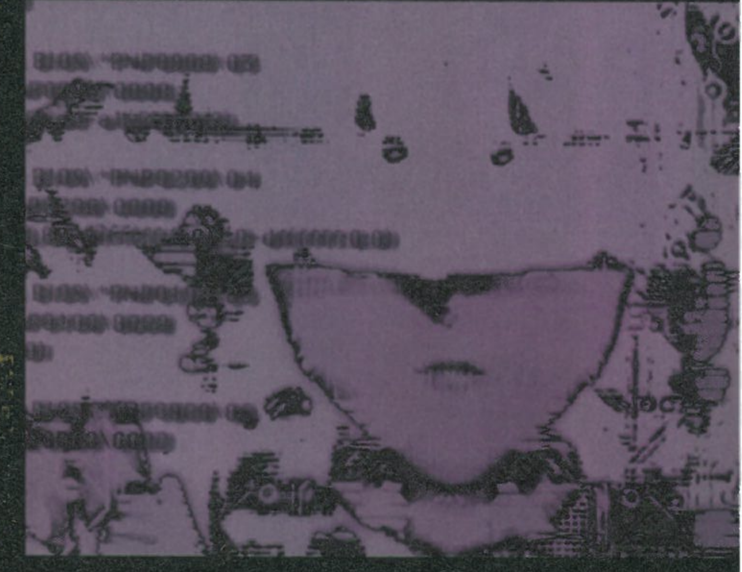

Los robots asesinos son una plaga endémica de la zona de la torre. Muévete despacito para detectarlos.


Ajusta bien la dirección del Fuchikoma y cruza los dedos: el camino es largo y peligroso.


No te acerques a las barreras o el Fuchikoma perderá pie y se caerá hasta el fondo.

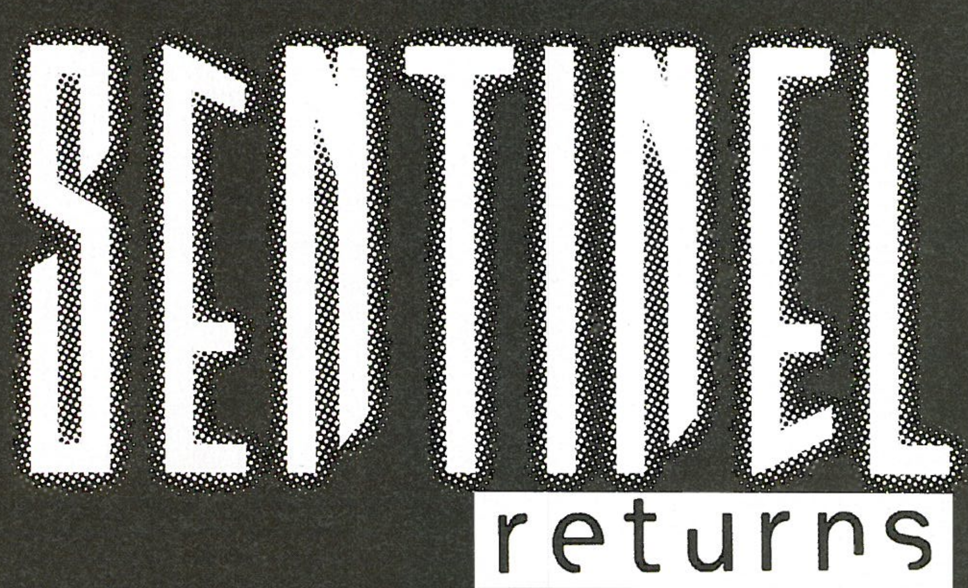


Por suerte, el Fuchikoma no puede caerse del tejado mientras se las ve con el último jefe.



**Editor:** Psygnosis
**Distribuidor:** Sony
**Precio:** 7.990 pesetas

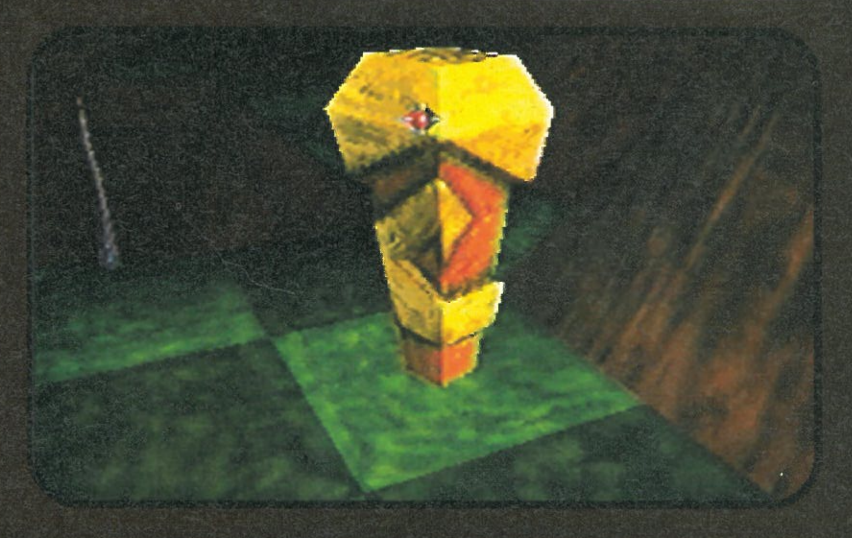



**Después de 12 años, el centinela ha vuelto para montar guardia en la PlayStation. Aquí tienes la guía que el equipo de PLANETSTATION ha elaborado para que puedas librarte de su maléfica mirada.**

### REY DE LA MONTAÑA

La clave para ganar la partida es encontrar lo antes posible el punto más elevado del terreno y absorber al centinela antes de que te detecte. Cómo hacerlo: cómete las piedras y los árboles para absorber la energía suficiente como para asaltar al centinela y derrotarle.



### ÁRBOL

Los árboles están repartidos por el mapa de forma aleatoria. Absorbe los que tengas a tu alcance tan pronto como puedas para aumentar tu energía. Por cada dos árboles que absorbas podrás producir una piedra. Si el centinela encuentra alguna piedra o algún robot, los convertirá en árboles.

### ROBOT

Los robots sirven para trasladar el hábitat del jugador de un lugar a otro del campo de batalla. Si el centinela detecta al robot en el que estás en un momento dado, se te habrá acabado el rollo con ese robot en concreto; entonces lo que tienes que hacer es pasar a otro robot y habrás despistado al centinela.

### CENTINELA

El guardián de los árboles y vigilante de los campos rota lentamente sobre su montaña y quema las construcciones con su poder. Comprueba siempre que el centinela esté mirando hacia otro lado cuando lances un gran asalto; si no, lo tienes bastante negro. Para ganar la partida, lleva un robot hasta su nivel.



Cuantos más árboles absorbas, más robots y rocas podrás construir.

Usa las rocas para levantar tus robots y cargarte al centinela.

### ROCA

Las rocas se utilizan para llegar al piso de arriba; también se pueden colocar una encima de otra para que el robot goce de una mejor vista del campo de batalla. Si se aprovecha bien esta posición de privilegio, incluso es posible absorber al mismísimo centinela desde la distancia.





## TÁCTICAS

### A LA CARRERA

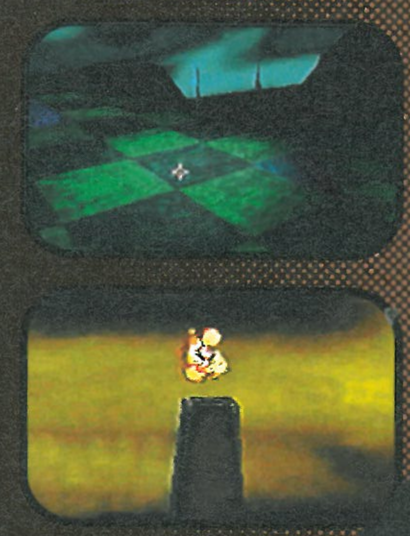
Absorbe a toda velocidad los árboles que estén cerca de la posición inicial y luego ve a los terrenos elevados. Construye rápidamente una pila de rocas para ascender a la misma altura a la que esté el centinela y absórbele antes de que pueda volverse. Esta táctica es muy rastrera, pero también muy efectiva. Por desgracia, si derrotas rápidamente al centinela, no podrás conseguir demasiada energía; o sea, que lo único que conseguirás es avanzar al nivel siguiente.



### A SALTOS

Sube hasta una altura razonable sobre el campo de batalla y comienza a absorber a los árboles de tu alrededor. Cuando el centinela detecte al robot, construye otro en la otra punta del mapa y cámbiate a él.

Así el centinela tendrá que ir cazando robots por todo el mapa mientras tú destruyes todos sus árboles. Con este método tardarás más en derrotar al centinela, pero a cambio la victoria será más satisfactoria y al final tendrás más energía para quemar etapas.





### IMPACTO SÚBITO

Una forma astuta de ganarle la partida al centinela es atacarle por el ángulo muerto de visión. Primero construye un robot detrás de una montaña que esté fuera de la vista del centinela. Luego úsalo para pillar todos los árboles que pueda. Repite el proceso unas cuantas veces y estarás bien preparado para tomar al asalto al enemigo.

Si consigues absorber todos los árboles antes de ganar al centinela, podrás saltar varios niveles.



### BLITZKRIEG

Si el robot tiene muy poca energía, lo mejor es atacar de cabeza al centinela. Absorbe unos cuantos árboles y sube hasta donde esté el objetivo; como éste se encontrará en el punto más elevado del campo de batalla, tendrás que dar algunos rodeos y podrás destruir todos los otros robots para mantener tu energía.

Cuando tengas un robot en la plataforma del centinela, construye a toda pastilla dos bloques y un robot para absorber el poder maléfico de tu enemigo.



### PUENTING

Ésta es una de las mejores tácticas que puedes usar en el juego. Construye una plataforma artificial sobre una repisa y empléala como punto fuerte para captar energía. Esta táctica funciona bien porque te permite reunir energía lentamente y escapar rápido si te ve el centinela. Si asciendes constantemente sobre el terreno podrás derrotar al centinela con la energía al máximo.

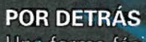


### A POR TODAS

Puedes sentir la tentación de dejar una serie de robots para la retirada por si el centinela otea el que estás usando, pero si lo haces desperdiciarás mucha energía que podrías usar para fines más importantes. Consume todas las estructuras innecesarias antes de avanzar, porque si las ve el centinela las convertirá en árboles. Sin embargo, a veces puede ser buena idea dejar un robot detrás de una colina por si el colega te pilla con las manos en la masa.

### POR DETRÁS

Una forma fácil de librarte del centinela sin recibir ni un arañazo: muévete por las áreas donde no pueda verte y no tendrá ninguna oportunidad. Primero crea una serie de piedras para ver bien el campo de batalla. Después sigue moviéndote por las áreas protegidas para que el centinela no tenga ni idea de tu aproximación. Al alcanzarle, espérate a que se vuelva para escalar hasta la repisa que hay detrás de él.



### DISTRACCIÓN

Si construyes unas cuantas torres cerca del centinela, éste se distraerá el tiempo suficiente para que absorbas unos cuantos árboles. Esta táctica resulta útil en los niveles finales, cuando el enemigo se mueve bastante rápido y vigila muy bien sus árboles.

No desperdicies mucha energía distrayéndole, porque si no el sacrificio no compensará la energía que ganes.



Cuando derrotes al centinela, absorbe todas las estructuras que queden.



Deja unos cuantos robots por ahí para distraer al centinela.



Utiliza rocas para cubrir tu asalto y quitar árboles de en medio desde cierta distancia.



Una vez que te hayas librado del centinela, podrás comerte casi todos los árboles.



Si construyes muy rápido una torre de piedras, podrás pillar por sorpresa al centinela.

*Editor:* Ocean
*Distribuidor:* Infogrames
*Precio:* 7.990 pesetas

1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE



**¡Por todos los dioses! ¡Otro RPG bestial que aparece de la nada! ¿Y quién mejor para resolver tamaña epopeya que los aventureros más curtidos? ¡El equipo de PLANETSTATION!**


Pulsa la cruceta a toda leche de lado a lado para que Ryu escape de la jaula.

## EL CACHORRO

Cuando los mineros hayan liberado a tu personaje del cristal, dales las gracias achicharrándolos. Acércate a los mineros ya flambeados y examina sus cadáveres para descubrir una cuchilla templada (Melted Blade). Avanza por las plataformas y mata a los siguientes mineros que bloquean el paso. Sal de la mina y defiéndete del ataque del bulldozer. El operador de la grúa dejará a tu personaje sin sentido.

En cuanto te hayas repuesto del ataque, pulsa con rapidez a izquierda y derecha en la cruceta: así sacudirás la jaula del tren. Una vez hecho esto, vendrá un cazador a rescatar a tu personaje. Observa con atención las siguientes escenas porque darán pistas sobre la identidad de este tipo. Cuando tu personaje despierte, examina el diario de la mesilla de noche para guardar la partida.








## MENESTERES POCO HONRADOS

Sal de la casa por la escalera de caracol y baja por el camino del Este. Dirígete al cazador del camino y te hablará de Rei y Teepo. Al llegar al mapamundi, sigue hacia el Este y entra en el pueblo más cercano. Habla con Rei y Teepo y síguelos hasta la casa que hay junto al sendero. Habla otra vez con ellos y Teepo robará algo de la casa, momento en el que los tres se dirigen a un árbol.

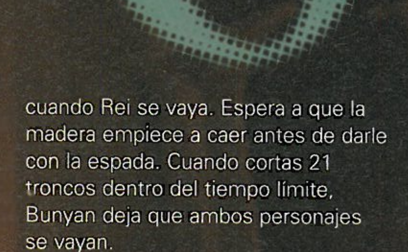
Ve por el Este al ramal del camino y ponte detrás del árbol cuando te lo indiquen. Tras el intento fallido de asalto vuelve al pueblo de McNeil y dirígete al bosque de Cedar. Al llegar allí, toma el camino del Oeste y síguelo hasta llegar a la casa de Bunyan, al Nordeste. Selecciona a Rei y haz que fuerce la cerradura. Entra en la casa y baja por la escalera del extremo opuesto de la sala. Examina la estantería del sótano para conseguir el Beef Jerky. Rei y Teepo bajarán las escaleras y Bunyan llegará a casa. Cuando Teepo y Reo se vayan, sube las escaleras y sal de la casa. Habla con Bunyan y empieza a talar leña


El sueño del dragón está a punto de ser perturbado por unos cartuchos de dinamita.






# Fire III



cuando Rei se vaya. Espera a que la madera empiece a caer antes de darle con la espada. Cuando cortas 21 troncos dentro del tiempo límite, Bunyan deja que ambos personajes se vayan.



### EL MONTE GLAUS

Enfila el camino al Norte de la casa de Bunyan para llegar al mapamundi y ve al Oeste. Habrá un camino marcado con la señal «?». Ve por ese camino y elige a Teepo como personaje principal. Lleva a Teepo por el puente y por encima de la gran roca que hay cerca del arroyo. Luego ve junto al lecho del río para acceder al cofre. Recoge la Veleta del cofre y vuelve bordeando el río. Examina unas cuantas de las piedras

### LOS PERSONAJES

**En Breath Of Fire III hay muchos personajes que se unen a tu misión. Necesitarás lograr el equilibrio adecuado de habilidades para asegurar que a los héroes les vaya bien en combate.**




#### RYU

Es el héroe del juego. Sobresale en magia curativa y es bastante hábil con la espada. Ryu empieza el juego de niño y se hace un hombre durante la aventura. Por el camino logra la capacidad de convertirse en dragón (¡es tope!).




#### TEEPO

Es otro miembro de la camada y también tiene los poderes del dragón. Empieza el juego siendo niño pero es mucho más duro que Ryu. Su poder mágico inicial es el de la llama.




#### REI

Mitad hombre, mitad tigre, Rei es muy hábil con sus cuchillos. Úsalo para combates casi cuerpo a cuerpo porque sus poderes mágicos son bastante pobres. Más adelante, Rei aprende a transformarse en un hombre-tigre, lo cual mejora sus dotes de combate de forma exponencial.




#### NINA

Nina se evade del castillo a intervalos regulares para unirse a los aventureros. Es seguramente la usuaria de magia más potente con la que contarás en todo el juego, pero manténla alejada de la pelea si anda baja de AP.




#### MOMO

Científica de primera e inventora de letales ingenios de chrysma, Momo aporta al grupo la potencia de su cañón. También tiene un abanico de magia restauradora, similar a la de Ryu, que resulta muy beneficiosa para los aventureros.




#### PECO

Esta cebolla asesina se une al grupo ¡después de que ésta mate a su padre! Peco cuenta con un gran alcance mágico y puede regenerarse durante el combate. Empieza el juego con un nivel muy bajo de pericia, así que no olvides formarlo rápidamente.




#### GARR

Garr es todo un enigma: al luchar contra él es casi invencible, pero cuando se une al grupo es un petardo. Durante la aventura debes usar su fuerza de oso para mover rocas y otros obstáculos.


Debajo de la cascada está la guarida de Nue.


Habla con los monstruos enrollados para saber más cosas de tus enemigos.


Acampar en el mapamundi restaura los HP y los AP de tus héroes


Los vaqueros constructores han erigido el muro sombrío. Usa a Rei para derribarlo.

pequeñas de esta zona y patéalas. Algunas descubrirán un agujero en el suelo.

Examina dichos agujeros para sacar algunos artículos valiosos. Hecho esto, ve al Oeste y abandona la zona. Sigue por el Oeste hacia el mapamundi y dirígete a la montaña Glaus.

Cruza el puente y mira en los alrededores para hallar un antídoto (Antidote) y potenciar los niveles de destreza de los personajes. Hecho esto, ve a la casa de la cima del acantilado del Norte. Entra en ella, habla con Rei y pasa ahí la noche.

A la mañana siguiente atacará el Nue. Usa a Rei para luchar cuerpo a cuerpo mientras utilizas la llamarada de Teepo y las dotes curativas de Ryu para respaldarlos. Cuando el Nue pierda 100 puntos de impacto, huirá. Guarda la partida mediante la estatua de Kirin que hay oculta tras la casa. Luego persigue al Nue a la cueva del Norte y métete dentro.

Ve por el pasillo y gira a la izquierda a la primera ocasión. Examina el montón de basura del rincón de la cueva para recuperar la cuchilla templada. Vuelve al pasillo principal y empieza a seguir las manchas de sangre; te llevarán al cadáver de un aventurero. Examínalo para obtener 200 Zennys. Vuelva al Sur y Teepo sugerirá algo acerca de la cueva. Ve a la derecha y dirígete al Norte. Tuerce a la izquierda en el primer giro del camino y entra en la cueva del final. Cuando te lo indiquen, salta al agua y entra en la caverna que hay en la parte baja del río.

Ve al Norte y al final atacará el Nue. Al igual que antes, usa las llamaradas de Teepo y la curación de tu personaje para reforzar su ataque. Tras matar al Nue, entra en la cueva que hay al Norte para descubrir qué protegía. Regresa entonces a la cascada y nada río abajo. Bunyan se reúne con el grupo mientras se secan y les dedica elogios por el trabajo bien hecho.






## CALUROSA BIENVENIDA

Cuando llegue la primavera, guarda la partida y deja la casa de Cedar Woods. Ve al Este y cruza el río. Habla con el duende (Goblin) oculto en los árboles y te ofrecerá algunos consejos útiles. Ve al Sur y conversa con el borrón (Blob) oculto en los árboles, que también te hablará de monstruos y de sus habilidades. Una vez interrogadas ambas criaturas, ve por el Este al mapamundi.

En el mapa, ve al punto que hay entre el pueblo de McNeil y el lugar de pesca. Entra en la zona señalada con un interrogante («?»). Acércate al anciano de esta zona y háblale. Es uno de los 17 maestros que puede enseñar grandes cosas a los personajes. Para ser aprendiz de este maestro debes darle ¡toda tu pasta! Tras decidir si sigues o no a este maestro, ve al pueblo de McNeill.

Habla con los aldeanos y acepta sus gratificaciones. Habla con Loki cuando se acerque y acepta su invitación. Ve al Este y entra en el cobertizo que hay junto al campo de cultivo. Espera a que llegue Loki y te desvelara su plan. Cuando vuelva al cobertizo será de noche; aquí empieza la misión de saqueo.



## LA CASA FANTASMA

Tras entrar en la casa, cruza la puerta de la pared del Norte. Luego baja por el pasadizo del Este. Sube las dos series de escaleras y examina las cajas del depósito para hallar un Taser y un Eye Drop (Gota Ojo). Vuelve a bajar por las escaleras y ve hacia el Norte. Habla con el tipo del traje y usa la cama para descansar y guardar la partida. Vuelve a la escalera principal (por donde entraron los personajes) e intenta subir por ella.

Ahora el paso está obstruido por un fantasma. Usa el hechizo Simoon de Teepo para dañarlo mientras utilizas el conjuro de protección (Protect) del personaje principal para levantar una defensa. Cuando derrotes al fantasma, sigue subiendo por la escalera.
Sube por la escalera de la izquierda y ve por fuera para llegar a la terraza de la parte trasera de la casa. Habla con McNeil y se transformará en un fantasma. Usa la misma táctica de antes para vencerlo y sigue por la terraza.

Baja las escaleras al llegar al final de la terraza y atacará otro fantasma. Éste se apoya en la magia para debilitar a sus rivales y es por lo tanto muy resistente a tales ataques. Usa sólo ataques físicos para derrotar a este espectro esférico. Con la escalera ya despejada, baja y ve al Sur por los dormitorios. Cruza las dos puertas al fondo del dormitorio, habla con el chef y luego sal por la puerta. Ve al Este y otro fantasma vendrá volando hacia los personajes. Despáchalo con la misma combinación de hechizos y protección que tan bien funcionó con los dos primeros espectros.

Sigue andando por la parte trasera de la casa para llegar al ascensor. Pulsa el botón blanco junto al ascensor y sube en él hasta lo más alto. Guarda la partida en el cuarto de descanso y sube por la escalera.

Ve al Oeste por el tejado y luego baja. Recoge el garfio (Garppling) del borde de la cañería y aparecerá Rei. Una vez que Rei haga pasar a los personajes por el tejado, ve al Oeste y baja por la escalera para entrar en la casa. Una vez dentro, ve hacia la sala principal. Habla con McNeil y ataca al fantasma que aparece. Usa el hechizo Simoon de Teepo y ataques cuerpo a cuerpo para superar a este adversario supervitaminado. Hecho esto, es hora de volver a casa con el botín.



## *ROBÓN* HOOD

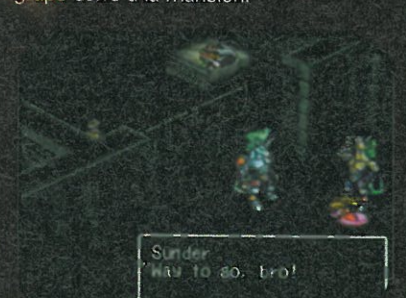
Tras dejar el cobertizo, sube por la vereda del Norte y ve al recinto. Rodea el muro y busca una parte algo descolorida. Examina esta sección y Rei y Teepo se unirán a ti. Tras unos instantes, Rei cae por el muro reparado al apoyarse en él. Cruza el hueco y entra en el recinto.

Líbrate del primer guarda con 50 Zennys y acércate al segundo. Sube las escaleras tras hablar con el guarda y evita al otro centinela (su cartera está oculta detrás de la pared, a la izquierda). Baja las escaleras y aproxímate al guarda de la linterna. Manténte lejos de la luz que emana de su linterna o expulsarán a los personajes. Cuando el guarda esté de espaldas a los personajes, acércate a él. Justo cuando se vuelva, pásalo corriendo. Ve a las escaleras y sube a la campana que hay en lo más alto. Hazla sonar y uno de los guardas del laberinto terminará su turno y se irá. Ve por el hueco que custodiaba y habla con el guarda que fuma junto a la fuente. Ve a las puertas y ataca al perro. Usa sólo ataques físicos, ya que son los que más dañan a este temible adversario.

Cuando el perro pase a mejor vida, vuelve al guarda que fuma y te dejará pasar. Ve por el edificio al gallinero. Habla con el guarda de enfrente suyo y acércate después a las dos personas que hay al otro lado del laberinto. Habla con ambos personajes y vuelve con el guarda.

Éste se irá y te permitirá acceder a la casa. Una vez dentro, Teepo toma algunos huevos y, acto seguido, una gallina gigante llamada Rocky ataca a los personajes (¿qué habrán fumado estos programadores?). Este pollo puede convertir a tu grupo en huevos con su ataque ovoide. Usa un antídoto o una lágrima de cocodrilo para volverlos a la normalidad. Haz que el personaje principal defienda y cure al grupo, y que Rei ataque con la espada mientras Teepo usa su mejor magia.

Una vez asadas las gallinas, vuelve corriendo al balcón principal y sube por las escaleras. Allí hay una serie de tropas alineadas y listas para atacar. Rei los distraerá mientras el resto del grupo corre a la mansión.




## CHAMUSQUINA

Guarda la partida en el piso de arriba. Sal de la casa, ve adonde está el primer maestro y comprueba si alguno de los personajes formados ha aprendido algo. Luego marcha al pueblo. Habla con los aldeanos, ve luego a la granja y dialoga con Loki. Entra en el cobertizo y llegará Bunyan a avisar a los personajes. Vuelve a la casa de Rei y mira cómo se quema.

A continuación Sunder y Balio emboscan a los personajes cuando cruzan el puente; tras una breve batalla, les dan una buena tunda y dejan al personaje principal en un estado tan lamentable que lo dan por muerto.




## LA AUDIENCIA

Tras despertar en casa de Bunyan, ve y habla con él. Sigue luego el camino del Este hacia la carretera de Yraall y enfila la senda del Norte que lleva al monte Myrneg. Entra en la montaña y ve a la derecha, hacia el hombre de la brea que vigila el cofre.

Conversa con él si quieres recibir unos consejos bastante útiles y abre el cofre. Sube a la cumbre de la montaña y acércate a Sunder. Tras unas pocas palabras, los hermanos unicornio noquean a tu personaje. Al volver en sí, los hermanos unicornio te llevan ante el




## WYNDIA



Abandona el castillo y ve al motel. Guarda la partida y haz descansar a los personajes.

Ve a las tiendas y pertrecha a los héroes. Habla con la pandilla de niños de la calle y participa en su juego. Al primer niño puedes hallarlo junto a la tienda, oculto justo debajo. El segundo está en la cafetería de detrás del árbol de la esquina del Este. El tercero se encuentra tras la esquina que hay justo encima de los dos guardas junto a la salida. Al último chaval lo verás cerca de los árboles en el rincón del Nordeste. Una vez hallados todos, revelarán el paradero de Teepo.

Sal de la ciudad y ve en dirección Este por entre el muro que hay junto a la ciudad y entra en la cabaña que hay allí. Habla con el hombre de dentro, que se presentará como Durandol, es otro de los maestros. Una vez que hayas decidido si te pones de su lado o no, sal de su cabaña y vuelve a la carretera principal.




## QUE LO SEPAS

**Andando a la pesca**
A lo largo delmapamundi hay zonas de pesca. Si los héroes adquieren cebo y una caña, pueden conseguir peces para negociar o comer, según prefieran. Cada pez tiene efectos distintos en los personajes al ser ingerido, y también los hay que se venden a buen precio.



**Querido maestro**
Hay 17 maestros situados en zonas ocultas del juego. Cada uno puede entrenar a los personajes en habilidades que no aprenderían por sí solos. Para que los maestros accedan a entrenar, se han de cumplir ciertos requisitos.



**Dotes de batalla**
Durante el combate, tus adversarios usarán facultades para vencer al grupo.

Activa el comando de examinar (Examine) durante la batalla y, si uno de dichos ataques alcanza a los personajes, estos podrán aprenderlo luego.

**Genes malignos**
En el juego, el grupo descubrirá cristales de chrysma. Ryu puede usarlos cuando activa su capacidad de aumento durante una batalla. Selecciona hasta tres genes —cada uno consume AP— para usar y ¡mira cómo tiembla el enemigo!




La cripta está infestada. Usa hechizos curativos y de fuego para eliminar a los que no estén muertos.

rey. Éste se ofende por su vil conducta y los echa a la mazmorra. Tras una breve estancia allí, la princesa intenta sacarte. Cuando te lo indiquen, embiste la puerta; hazlo dos veces y la puerta cederá. Ve por el pasillo del Este y baja por el hueco de las escaleras. Balio y Sunder están al fondo con Nina; atácalos y Nina se esconderá. Cuando tu personaje es derrotado, Nina le restablece toda la salud y os saca a ambos del palacio.

## LA LÁPIDA

Tras dejar las mazmorras, ve al Este por el cementerio para llegar a un camino de piedra. Inspecciona la lápida del final del camino y sabrás qué hay que hacer para salir del camposanto. Vuelve a la zona principal del cementerio y examina las lápidas esparcidas. Cada una formulará una pregunta: para responder correctamente, pulsa el número verde. Una vez pulsados los siete números verdes, vuelve a la primera lápida y pulsa el número que hay allí. Los personajes serán transportados a una nueva sección del cementerio.

Recoge el brazalete de luz (Light Bangle) del cofre y ve por el Sur a la escalera. Súbela y abre el siguiente cofre para recibir un nuevo objeto. Marcha luego por el Sur hacia el montículo elevado que tiene dos lápidas. Ve a la lápida situada más al Sur y examínala. Para resolver este enigma, debes pulsar las palabras que aparecieron en rojo en las lápidas. Las palabras son: red, climbing, I, is, look, beneath, this. Al pulsarlas todas bien, los personajes caen a otra zona. Ve al Sur y déjate caer por el agujero de esta nueva zona. Cuando los dos lleguen al suelo, habla con Nina y sigue el pasadizo del Sur para abandonar la cripta.


Balio y Sunder aparecen varias veces para atormentar a Ryu.


Este amable caballero deja descansar a los personajes en su casa, pero es más falso que un billete de 15.000.

## EN LA TABERNA

Ve al Este bajando por la carretera principal y entra en la vía de Eygnock. Métete en la casa del cruce y se oirá un grito procedente del exterior. Sal de la casa y habla con los hermanos unicornio.

Tras dejar inconscientes a los personajes, los llevan a Genmel. Cuando los personajes salen de la tasca, echa un vistazo por la ciudad para saber más acerca del «concurso». También hay un motel y una armería que visitar.

**Nota**: Si ganas 30 batallas sin dar descanso a ninguno de los personajes, vuelve a la taberna y habla con el patrón que retuvo cautivos a los personajes. Es un maestro y accederá a entrenar a cualquiera de los personajes. Una vez registrada la ciudad, cruza la salida del Este y dirígete al mapamundi. Ve al Norte y entra en el monte Boumore.




## CUMBRES PELIAGUDAS

Sube a la cima de la montaña y habla con el hombre que está delante de la puerta de la cabaña. Este amable caballero deja a los personajes pasar la noche en su morada. Cuando los personajes despierten, acércate a la puerta y trata de abrirla. Después, los personajes oyen entrar a Sunder. Acércate al teleférico y prueba el panel de control del rincón opuesto. Nina activará el ascensor cuando entre Sunder. Tras un breve paseo, los personajes se encuentran en la pendiente de la montaña de enfrente. Ve a lo alto de la montaña y Sunder aparecerá de nuevo. Acto seguido, los personajes escaparán montaña abajo.

Cuando los personajes se recuperen de su caída, deja la montaña y baja al Sur por el camino. Acércate a los dos árboles junto al sendero y entra en el área indicada con un signo «?». Sigue el recorrido y los personajes llegarán a un cristal. Examínalo y te equiparás con un nuevo gen (Gene). Vuelve ahora al mapamundi y dirígete al Norte.





## EL PODER DE LA TORRE

Entra en el área de la torre que hay en el mapamundi y ve hacia las escaleras. Habla con el tipo de los peces si los personajes tienen algo que quieran comprar o vender. Sube las escaleras y echa un vistazo al grabado. Ve al Norte por una de las puertas junto al estanque y sube hasta el cristal grande. Selecciona a Nina y usa su movimiento especial para iluminar el cristal. Una vez encendido, sube por las escaleras de la izquierda y sal de la torre por la puerta del Sur. Baja corriendo al estanque y golpea los cuatro cristales con la varita de Nina. Si lo haces en menos de 30 segundos, el agua se irá y te permitirá acceder al cofre. Si los personajes abandonan la zona de la torre, pueden volver aquí y completar otra vez la tarea para recibir tres artículos más.

Ve a la entrada de la torre principal a la izquierda y habla con el robot que hay allí; te dirá algunas formas interesantes de enfrentarte a los contrincantes. Cuando acabe de hablar, entra en la torre y sube las escaleras. Al final el personaje llegará a un punto de grabación. Guarda la partida y examina los estantes de la sala: revelan información sobre máquinas y magia. Sigue trepando por las escaleras y oirás un ruido: un robot entra y sale corriendo por una puerta.

Cruza la puerta y habla con Momo, que te ofrece su ayuda para volver a Wyndia.







## MEZCLA DE ORO

Cuando los personajes se hayan recuperado del aterrizaje, ve al Norte y mira el cristal que hay allí. Recoge el Gene del cristal y vuelve al mapamundi. Ve al Norte, a la cabaña cercana a las montañas, y entra en ese área. Llégate a la cafetería y siéntate. Un conocido de Momo se acerca y le cuenta al grupo lo del problema en la planta. Una vez que se hayan comprometido a prestar su ayuda, lleva al grupo al piso de encima de la cafetería. Habla con la mujer de allí, que te dirá que es maestra. Si los personajes disponen de 15 armas en su inventario, los aceptará como estudiantes. Cuando D'lonzo acabe de hablar, sal de la cafetería y vuelve al mapamundi.



## LA GRAN ESCAPADA



Después de que Momo se una al grupo, sal de la sala, cruza la puerta y ve por el pasillo. Lee el letrero del muro y dales la vuelta a todos los azulejos del mosaico gris. Esto se consigue mediante un simple sistema de tanteo. Cuando resuelvas el enigma, cruza la puerta que se abre en la pared del Norte. Examina los tres cofres de la sala y vuelve al pasadizo.

Sube las escaleras del final del corredor y ve a la sala del cubo. No te adentres demasiado en dicha sala o los personajes caerán al fondo de la torre.
Activa el interruptor de la segunda esfera desde la izquierda y luego el de la esfera del fondo a la derecha. El grupo ya puede proseguir por el vestíbulo.

Sube por las escaleras y entra en la siguiente sala. Dale a los dos interruptores y cruza hasta la puerta de la pared del Norte. Entra en la primera del pasillo y examina la librería de dentro para obtener más información sobre la energía chrysma. Cruza la siguiente puerta del pasillo y abre el cofre para conseguir dinero. Vuelve a la sala de los interruptores y cruza hasta las escaleras.

Sube por ellas y sigue hasta que los personajes lleguen a una sala con más plataformas móviles. Sube a la plataforma gris y transportará a los héroes sobre el vacío. Sube por las escaleras para alcanzar el cristal amarillo y examina el letrero que hay cerca. Golpea el cristal ocho veces con la varita de Nina y transportará a los personajes a la escalera del extremo opuesto de la sala. Para llegar a los dos cofres del medio de la sala, golpea dos veces el cristal y alcanzarás el primer cofre, que contiene un peto. Golpea seis veces el cristal para sacar los dados (Dice) del segundo cofre.

Sube las escaleras y recoge la caña (Rod) de la siguiente sala superior. Sigue subiendo hasta llegar a una sala con rayos láser; no toques los rayos o los personajes se intoxicarán. Usa la varita de Nina para activar y desactivar los rayos y llegar así al otro lado. Cruza la puerta y entra en la biblioteca. Ve detrás del escritorio y examínalo. Pulsa el interruptor que hay allí y el grupo escapará de la torre a lo grande.

## CARNE Y VERDURA

Encamínate al Sur y entra en la planta. Usa las cintas transportadoras y los interruptores para llegar al científico que habló con Momo en la cafetería. Selecciona a Momo para hablar con el científico y te pedirá que inspecciones el vertedero.

Sal de la planta y ve por el Sur al vertedero. Entra y dirígete al Este por el pasillo; luego al Sur y, en el primer cruce, al Norte. Acércate al interruptor y púlsalo dos veces. Cruza el hueco y examina el cofre para recibir 1.200 Zennys. Vuelve a la entrada de la cueva y ve por la parte más alta. Usa las cajas para cruzar el vacío que lleva a otro cofre. Éste contiene las High Boots (botas altas).

Vuelve al interruptor y cruza el hueco de la izquierda. Sal de la cueva por la entrada de la pared del Oeste. Ve por el Sur al foso de magma y entra en la cueva principal de la derecha. Dentro está la cebolla mutante. Usa ataques de fuego y tierra para causar el máximo daño a este bichejo. Si los personajes se quedan sin AP haz que ataquen cuerpo a cuerpo con armas cortantes, que son las más efectivas.

Cuando la cebolla mutante queda aturdida, suplica morir. Complace al vegetal echándolo a la lava. En este momento, una versión más pequeña de la cebolla mutante salta del fuego. Ésta se llama Peco y cuenta con varios ataques manuales que resultan letales. También posee la habilidad de regenerar su salud, lo cual la convierte en una valiosa aportación al grupo. Cuando los personajes hayan acabado con sus tareas en la cueva, ve a la salida y entra en el mapamundi.








## AGRADECIDO

Acércate al gran árbol junto a la planta y elige a Peco para que encabece el grupo. Entra en la zona «?» que hay cerca del árbol y habla con la enorme secoya del final del camino. Es otro maestro. Después de hablar con Peco se ofrecerá a entrenar a cualquiera del grupo a cambio de una fruta de la sabiduría (Wisdom Fruit).

Tras tratar con el árbol regresa a la planta y habla con el científico, quien le ofrece al grupo un viaje seguro a Wyndia. Tras un breve descanso nocturno, todos los personajes se esconden en un viejo carro y se echan a la carretera. Por el camino los emboscan loshermanos unicornio y los llevan a Genmel.




## EL CONCURSO

Tras un breve discurso, los hermanos unicornio aceptan dejar que los personajes participen en el concurso. Echa un vistazo por la ciudad y haz provisión de armas, salud y blindaje. Cuando el grupo esté reforzado como es debido, vuelve al area de concurso y dispónte a batallar. Acércate a los vestuarios junto a los cuatro culturistas. Entra en las salas y habla con la corista que está junto a la puerta. Después de que explique las reglas, el personaje principal será enviado al foso de fuego para luchar con los aventureros. La primera luchadora es Claw. Es rápida y su habilidad es el ataque doble. Intenta aprender esta facultad para darle un poco de su propia medicina.

El siguiente de los aventureros en salir al ruedo es el mago gordo. Casi siempre ataca con magia, pero está muy bajo de puntos de impacto. Ataca al culturista de debajo de sus pies y él responderá atacando al tipo que sostiene al personaje. Esto consume la mayor parte de su AP: cuando se quede sin nada, acaba con él a mano. El último luchador en subirse a la plataforma es un guerrero excelente; conecta un buen golpe a casi cada ocasión y resulta muy difícil darle. Si el personaje principal tiene ya tres genes, úsalos para cambiar a dragón. Usa el contraataque para darte la mejor oportunidad de ganar y cruza los dedos.








## MAGIA NULA

Una vez que hayas terminado la faena en el foso de fuego, vuelve al hall principal para que los personajes reposen y aprovecha tú también para tomarte un respiro, es decir, para grabar la partida. Hecho esto, dirígete a los vestíbulos de magia nula.

Al entrar en el camerino, habla con la corista, quien informará a los personajes sobre el coso de magia nula. Cuando empiece la batalla, cambia de inmediato a dragón y activa el contraataque. Haz que todos los personajes golpeen al mago con sus armas más potentes. Cuando el mago cae derrotado, disfruta viendo el espectáculo que ofrecen sus dos golems atacándose mútuamente. Cura a tus héroes cuando esto suceda y aprovecha esta magnífica ocasión para acabar con ellos.

## EL GRAN FINAL

Sana a los personajes y guarda la partida. Ve luego al último camerino. Habla con la corista de allí y te dará información acerca de Garr. Cuando el personaje salga a la arena, ni te molestes en intentar ganar. La batalla final ha sido amañada, por lo que el personaje debe perder.

Una vez vencido el protagonista, Garr se los queda a todos como premio. Balio y Sunder se oponen, claro, pero Garr logra convencerlos. Cuando Garr suelte al grupo, síguelo al despacho de los hermanos unicornio.

El miembro secuestrado del grupo será devuelto y los personajes serán libres de irse si quieren. Al salir, Garr les dice que busquen sus raíces, un consejo que deberían seguir y, por lo tanto, abandonar Genmel.

## DIVIDE Y VENCERÁS

Ve al Sur desde Genmel y luego por el Este hacia el puente. Crúzalo y entra en la zona llamada Maekyss Gorge (cañón de Maekyss). Los personajes se enfrentan a Balio, Sunder y sus bandoleros. Derrota al primer grupo de bandidos y los hermanos unicornio ordenarán a los demás que ataquen. Garr los vencerá y se unirá al grupo. Entonces los hermanos unicornio se combinan en un ser superpoderoso llamado Stallion.

Cambia a forma de dragón equipándote con todos los genes y ataca de frente. Usa los potentes ataques con cuchilla de Garr para decantar la balanza, pero procura que su salud se mantenga excelente. Tras derrotar a los hermanos, baja por el lado del puente y dirígete a la casa del costado derecho. Examina el arbusto junto a la casa y recoge el gen



Pese a ser un asesino desalmado, Garr te ayudará a rescatar a tus amigos.

## REINAS



Si alguno de los personajes se ha alineado con Durandol, asegúrate de hacerle una visita al volver hacia Wyndia. Antes de entrar en Wyndia, selecciona a Nina para que encabece el grupo. Hecho esto, entra en el castillo propiamente dicho. Haz que Nina hable con el hombre que custodia la entrada del castillo y ofrecerán un festín para el grupo.



Tras el festín, Nina se retira a sus aposentos mientras los personajes abandonan Wyndia. Al cabo de un rato, Nina oye un estrépito en el piso inferior. Ve escaleras abajo y por el Oeste a la zona de comedores de moqueta azul. Habla con la criada que está junto a la vajilla rota y aparecerá Honey. Sube por la escalera del Oeste para hablar con la mujer de la cama y mira luego en los armarios junto a ella para recoger algunos artículos más.

Vuelve a bajar las escaleras y cruza el comedor. Baja por el siguiente tramo de escaleras hacia el Sur y examina los barriles que hay frente al borracho. Habla con el ratón y toma el queso. Vuelve a la habitación de Nina y cruza la puerta del Oeste. Ve por la muralla y habla con Honey, quien caerá de las almenas y se hará pedazos, momento en el que Nina se une otra vez al grupo.



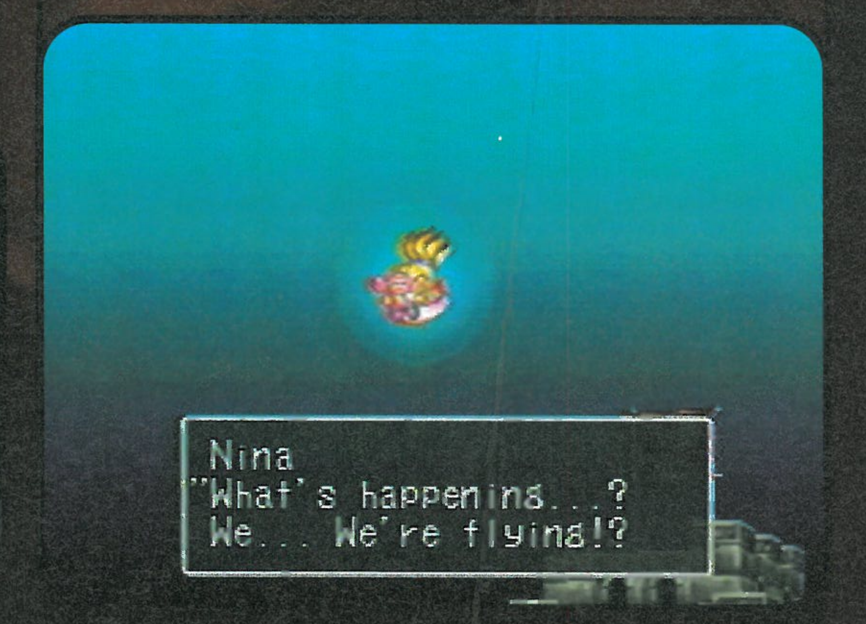

Cuando Emital quede inconsciente, sus golems se atacarán mutuamente.



La banda de Balio vigila el cañón de Maekyss. ¡Pélalos a todos!



La lucha entre Garr y Ryu está amañada. Ni siquiera intentes ganarla.



helado (Frost Gene). Entra en la casa y habla con la pareja de dentro. Recuerda: el nombre de la mujer es Kimiko. Tras conversar con ambos, hazte con los 800 Zennys de su armario y vete.

Pasa otra vez el cañón de Maekyss y ve al Norte de la montaña. Entra en la zona «?» junto al árbol y acércate a la tienda. Selecciona a Peco y golpea el árbol. Recoge el Wisdom Fruit que se desprende y vuelve por el cañón Maekyss a Wyndia.


Cuando encuentres al ratón, le dará un poco de queso a Nina.

## VUELVE, A CASA VUELVE

Regresa al bosque de cedros y visita a Mygas si es maestro de uno de los personajes. Luego acércate a casa de Bunyan y habla con él; se ofrecerá a ser maestro de algún miembro del grupo. Cuando los personajes hayan acabado con Bunyan, vuelve a Wyndia. Ve por el Norte hasta el punto de control y entra en esa zona. Garr se marcará un farol para pasar a los guardas. Cuando los personajes lleguen al puente, Garr revelará más información acerca de la casta.

Tras cruzar el puente, ve a la pequeña cabaña del Norte. Entra en la zona «?» que hay allí y acércate a la cabaña de pesca. Baja las escaleras de detrás de la cabaña y toma el Thunder Gene (gen del trueno). Vuelve al mapamundi y ve por el Sur a la zona de pesca bajo el puente a Wyndia. Entra en la zona «?» y habla con el de los peces. Di que sí cuando te haga una pregunta y se ofrecerá para entrenar a cualquiera de los personajes, pero sólo si han alcanzado el rango de maestro pescador. Cuando el grupo esté listo, llévalos al Nordeste de la isla y entra en el puerto de Rhapala.









## RHAPALA

Ve por el puerto y dirígete al motel que hay junto al astillero. Ve escaleras abajo y habla con el marinero del chaleco salvavidas rojo. Sal del motel y cruza el puente de piedra de la izquierda. Entra en el astillero y ve al extremo Norte del muelle. Habla con la mujer que está frente al culturista y mira qué pasa. Luego el contable Beyd habla con los personajes. Pregúntale por el gremio y regresa a la ciudad.

Vuelve a hablar con Shadis y ve de nuevo al motel. Habla con Sinkar, sal luego de la ciudad y vuelve al mapamundi. Los miembros del grupo discuten entonces qué hacer. Por la mañana, regresa a Rhapala y dirígete al muelle. Habla con Beyd y consiente en ayudarle a entrenarse para acceder al faro. Beyd se reunirá contigo en la plaza de la ciudad tras anochecer, cuando le hayas comprado armas.

El entrenamiento consiste en un combate a 20 asaltos entre Beyd y los personajes. Aborda a Beyd con ataques medios y ligeros para que sus puntos de impacto bajen sin que muera, y usa luego un hechizo de rejuvenecimiento (Rejuvenation) para aumentar su salud. Haz esto todo el rato y debería sobrevivir a los 20 asaltos. Al acabar el entrenamiento, los héroes regresan al campamento y reposan.
Al día siguiente, vuelve al muelle y habla con Beyd. Éste puede entrenar de nuevo o bien ir al faro. Deberías entrenar a Beyd al menos tres veces antes de ir al faro; cuando esté listo para ir allí, Zig intentará detenerlo retándolo a un duelo. Durante el duelo, los personajes pueden ayudarlo atacando a Zig. Cuando Zig saluda tras conectar un buen golpe, usa la magia más potente del grupo para proteger a


Los genes de dragón otorgan facultades extra a Ryu al transformarse.






Beyd y dañar a Zig. Tras derrotar a Zig, ve al muelle y dialoga con Beyd, quien dará un pase al grupo para entrar en el faro. Examina los cofres que hay junto a él para obtener unas cuantas armas para el faro.








Ayuda a las hadas y dejarán de incordiar con el faro.


Este delfín causa problemas, así que recurre a la magia de fuego para hacer sushi con él.


¡Las hadas recompensarán a Ryu con un beso de cine!

## EL FARO




Ve al Este desde el muelle para llegar al faro. Muestra al guarda la insignia del gremio y sigue por el Oeste. Pasa por el barrio antiguo y ve a la torre del centro de la ciudad. Cruza la puerta de la torre y lee el letrero de dentro. Baja las escaleras y ve al Sudoeste por el complejo. Sigue hasta que los personajes lleguen a la zona de los tres cofres. Ábrelos para recibir el chrysma de fuego (Fire Chrism). Vuelve al complejo y dirígete al Noroeste. Cruza la puerta de la derecha y sube por la escalera para llegar a la caldera.

Examina el rótulo del muro junto a la caldera y vuelve luego a la escotilla que tiene una flecha hacia abajo. Examínala y pon dentro el chrysma. Acércate al interruptor y observa el «bip»; a la cuarta vez que llegue al centro de la pantalla, los bordes destellarán. Dale a la palanca cuando el punto esté en su momento álgido en el centro de la pantalla. Si se hace bien, se restaurará la energía en la primera parte del circuito. Baja por la escalera y sigue el circuito —ahora brillante— hasta que los personajes lleguen a otro interruptor; dale y continúa siguiendo el circuito hasta el siguiente. Dale también a éste y sube luego por las escaleras que llevan al faro.

Cuando los héroes se acerquen al faro, Glazer (una especie de enorme globo ocular) atacará. Responde con palos de ciego y sacudidas para debilitar a Glazer; el Thunder Gene también resulta bastante efectivo. Una vez que hayas derrotado a Glazer, sube por las escaleras. Ve a la izquierda de la torre, hazte con el gen Eldritch y luego examina el interruptor. Púlsalo y aparecerá un hada que acosará al grupo. Tras proferir algunas palabras se va y deja una diadema (Tiara). Recógela y vuelve al mapamundi.

## ALUCINE

Ve hacia el circulo de flores que hay más cerca del faro y usa la diadema para entrar. Los héroes son transportados al mundo de las hadas. Ve a la pequeña choza de la colina y entra en ella. Habla con el hada y accede a ayudarles a matar a la bestia marina. Luego ve al Sur, a la playa, y espera a que llegue dicha bestia; habla con ella y aguarda a que Nina y Momo se vayan. Vuelve a hablar con ella en inglés y la bestia amenazará a las hadas. Cuando se alce del mar y ataque, usa magia eléctrica y de fuego para dejarla guapa. Una vez muerta la bestia, vuelve a la choza y habla con las hadas. Cuando den las gracias al grupo, dirígete al mapamundi.

## EL HADA MAESTRA

Ahora que ha salido del cascarón una nueva hada, se convertirá en otro de los maestros. Para llegar a esta maestra, vuelve a la cafetería y ve a la zona «?» que hay a la izquierda de la tienda. Haz que el personaje principal corte los tres



arbustos que obstruyen el camino hacia el río. Selecciona a Peco y llévalo corriendo hacia la roca junto al río. Pulsa el botón de acción cuando Peco se acerque a la piedra y la tirará al agua de un golpe. Un hada emerge del agua y te pide la joya de las flores. Dásela y se ofrecerá a entrenar a cualquier personaje.



Ofrécele al hada una joya-flor (Flower Gem) y accederá a entrenar a los personajes.

## URKAN TAPA

Encamínate a la ciudad del Nordeste y entra en ella. Ve a la derecha, cruza la entrada al templo, sube las escaleras y habla con el sacerdote. Si uno de los personajes tiene suficiente mano izquierda y consigue sobornarlo, se ofrecerá para entrenar al grupo. Sube por la escalera de detrás del maestro y selecciona a Garr para encabezar el grupo. Usa a Garr para empujar la roca de la sala de meditación y entra en ella. Haz que Garr hable con Sudama, sal luego de la ciudad y vuelve al mapamundi. Cuando el grupo acampe para pasar la noche, Garr desvelará más sobre su pasado y el destino de Ryu.




## ROCAS CANDENTES




Regresa a Rhapala y habla con Beyd. Acércate al motel y pregunta a Sinkai por el volcán. Al rato dará una carta a los héroes. Sal de Rhapala y ve por el Nordeste al monte Zublo. Sube por la escaleras del templo y tira a la derecha al llegar a la entrada. Sigue por el camino a la derecha y sube las escaleras hasta la entrada de la montaña.

Ve al Norte a través de la montaña y deténte en el primer ramal. Gira a la derecha y sigue el camino a través de las corrientes de magma.

Al final los personajes llegan a la entrada de otra cueva. Entra y ve al Este. Evita el gas «aturdidor» amarillo que emana de las cañerías del muro derecho y sigue bajando por el saliente. Examina el cofre del fondo del saliente y toma el anillo de fuego (Fire Ring) de dentro.

Sube las escaleras y ve por el Oeste a la siguiente cueva.
Avanza por el foso de fuego del centro de la sala y recoge el Miracle Gene.
Al otro lado del foso de fuego hay un cofre que contiene las garras de fuego (Fire Talons); asegúrate de que los personajes tengan el Fire Ring antes de intentar conseguirlas.

Sigue por el foso de fuego y cruza la pasarela del Norte. Un anciano bloqueará el avance de los héroes. Después de despotricar como un poseso, suelta dos sanguijuelas de fuego contra el grupo. Usa magia de hielo para combatir a las criaturas de fuego y una buena dosis de viento para cargarte al vejestorio. Una vez vencidos, cruza la entrada del final de la pasarela y abandona la montaña.








Aprende el don necesario y el sacerdote ejercerá de maestro para tus personajes.

## TORRES ANGEL

Ve por el Nordeste a las torres Angel y habla con los guardas que hay junto a la escalera. Sube por ellas y cruza el hueco de la barandilla derecha. Charla con el guarda que hay junto a los escalones para que les diga al grupo que se tiren. Si el grupo se deja caer —tanto a izquierda como a derecha—, se harán con dos cofres. Uno contiene un conjunto de dados y el otro una semilla de sabiduría. Cuando el grupo esté listo para proseguir, tírate por el saliente junto a la segunda escalera que da abajo. Avanza paralelo a las escaleras y baja por el agujero que hay cerca del fondo del acantilado.

Examina la pirámide del agujero y sube luego por la escalera del Norte. Ve por el pasillo de dentro del templo y baja por el primer tramo de escaleras. Tuerce a la izquierda desde la parte más baja de las escaleras y selecciona a Momo. Usa su cañón para atravesar el muro roto. Agenciate el anillo de diamantes (Diamond Ring) y las lágrimas de la luna (Moon Tears) de los cofres y vuelve a la escalera principal.



Avanza por el templo hasta que el grupo llegue a un agujero en el suelo rodeado de pilares. Baja por las escaleras del agujero y ve al Nordeste. Escoge a Garr y ve por el bloque de piedra gris. Empuja el bloque a la izquierda y baja entonces al bloque del fondo del área. Empuja el bloque hacia delante hasta que esté justo bajo la juntura de las dos pasarelas. Ve al bloque más alto y bájalo. Usa estos dos bloques para crear un puente a la otra pasarela. Vuelve al primer bloque que em-pujaste y úsalo para cubrir el hueco de la segunda parte de la pasarela. Vuelve a la escalinata del Oeste y úsala para llegar al hueco de la escalera que hay en la roca. Baja por dicho hueco y deja a Momo atrás.

Examina las tabletas de cada lado del obelisco que hay en el centro de la sala y Garr desvelará la historia de los dragones. Luego atacará a Ryu. Cambia de inmediato a dragón usando el Miracle Gene (gen milagroso) y contesta a los ataques de Garr. Cuando esté vencido, una extraña escena mostrará cómo transportan a Ryu a otro reino.

## LOCURA MINERA

Al despertar, Garr se acerca y suplica perdón. Recoge las cosas que deja y síguelo a la cueva contigua. Continúa hacia el Este y llega al lugar donde la grúa noqueó al cachorro. En el cruce tuerce al Sur y entra en el ascensor. Ve en ascensor hasta B1 y sigue la vía de ferrocarril para llegar al campamento de los mineros. Entra en la cabaña y examina la alacena para recibir 200 Zennys. Habla con el de los peces y negocia con él; vuelve al ascensor y que te acompañe a B2. Cruza la puerta de la pared del Norte. Usa la cama y el libro para descansar y guardar la partida. Sal de la habitación y ve por el Este a la cueva principal.

Sigue por el Este hacia la roca del cofre y pulsa la palanca más cercana para alinear los railes. Acércate a la carretilla y haz que Garr la empuje. La carretilla cubrirá el vacío entre el saliente y el cofre. Cruza a lo más alto del saliente y abre el cofre para conseguir la Feather Sword (espada pluma). Empuja la carretilla de vuelta a su posición inicial y vuelve a colocar las palancas de modo que la carretilla tenga vía libre hacia el rincón del Noroeste. Empuja la carretilla y mueve de nuevo la última palanca cuando pare. Impulsa la carretilla una última vez y, mediante una explosión, abrirá la entrada de la cueva. Ahora el espíritu de un dragón atacará al grupo. Usa magia curativa y de hielo contra el espíritu del dragón para reducirlo enseguida a cenizas. Una vez muerto dejará tras de sí el Shadow Gene (gen sombra). Entonces aparece una mujer que habla con los personajes y luego les da el Fusion Gene (gen fusión).

## MÁS MINA

Cruza el agujero de la pared y ve al Este. Cruza la primera puerta y busca en los túneles el cinturón del león (Lion Belt) y algo de proteína (Protein). Ve al Sur y luego al Este. Entra en la siguiente sala de la pared del túnel y acciona tres veces la palanca para elevar la plataforma exterior. Cruza la plataforma y abandona la mina. Habla con el capataz y dirígete a la oficina. Habla con el gerente de la mina y recoge la recompensa. El gestor te habla de la carretera de Ogre y de la ciudad de Syn. Sal de la oficina y entra en la cabaña contigua; es el motel de la mina, donde los personajes podrán descansar y tendrás ocasión de guardar la partida.

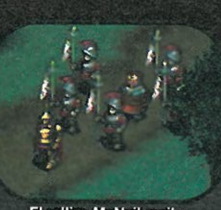


Habla con la patrona y revelará el paradero del hombre-tigre.

## EN SYN

Ve al Este desde la mina y examina la cabaña junto a la vía. Entra en la zona «?» que hay allí y ve a la cabaña. Dentro está Emitai el mago. Dale nada menos que 10.000 Zennys y accederá a entrenar a los aventureros. Deja la cabaña y vuelve al mapamundi. Ve al Sur desde la cabaña y dirígete a la ciudad de Syn.

Entra en la ciudad y habla con el mendigo del centro del mercado. Por cada 20 Zennys que le des revelará un poco de información sobre la bestia de la carretera de Ogre. Habla con los comerciantes y dota al grupo de equipamiento nuevo y armas. Abandona la ciudad y ve por el Norte al puente. Ve al Este desde allí y entra en la carretera de Ogre. Sigue el camino a través de los árboles y busca un conjunto de tres arbustos en un pedazo de suelo oscurecido. Usa el movimiento de espada de Ryu para cortar dichos arbustos y obtener así el rábano picante (Horseradish). Sigue por el camino hasta el borde de la carretera de Ogre y la bestia atacará. Tras recibir una buena somanta de palos se retirará a cubierto. Cuando lo haga, sigue carretera abajo y entra en el mapamundi.


El rollizo McNeil recibe al fin su justo merecido.

## RUGE EL TIGRE

Pon rumbo al monte Levett (Mount Levett). Ve por el Norte a la cima de la montaña y luego toma dirección Este. Sigue el camino del Sur para llegar a la salida, luego entra en la carretera de Yraall y habla con el guarda; éste le dice al grupo que la ruta a Wyndia está bloqueada.


La carretera a Wyndia estará bloqueada hasta que Mikbah sea llevado ante la justicia





## ÚLTIMO ACTO




Baja por la escalera y ve a la derecha. Sigue el pasillo hasta que el grupo llegue a una sala de ordenadores. Selecciona a Momo y examina el ordenador que tiene el monitor encendido. Cuando Momo haya introducido la primera contraseña, vuelve a la escalera por donde el grupo entró en el complejo. Ve a la izquierda desde la escalera y cruza la puerta que la contraseña ha abierto. Sigue bajando por el pasaje y desciende por los escalones. Ahora el grupo entra en una zona repleta de energía chrysma. Tenéis unos 15 segundos escasos para mirar por la sala antes de retiraros. Acércate a las bandejas de la planta que hay en el rincón Norte de la sala y examina la cebolla grande (haz girar la perspectiva para verla). Recoge la contraseña de la cebolla y vuelve a la sala de ordenadores. Introduce la contraseña en el segundo terminal y se abrirá otra puerta.




Vuelve a la segunda puerta con un número escrito y cruza la puerta de la derecha. Entra en la puerta número dos de la derecha y pulsa el interruptor. Vuelve a la sala anterior y baja por las escaleras. Ve andando hasta que el grupo llegue a un conjunto de rayos grises que asoman por el techo. Cruza a lo más alto del rayo y examina el documento de mantenimiento. Cruza la puerta del lado de la sala y acércate al documento del rincón. Tómalo para obtener la siguiente contraseña y sube por la cinta transportadora. Ve al Norte siguiendo las vigas para hacerte con el gen de la fuerza (Force Gene) y vuelve después a la sala de ordenadores. Introduce la tercera contraseña y vuelve a la puerta marcada con el número 3.

Echa un vistazo a los tres bancos de energía y aproxímate luego a la puerta que hay en lo más alto de la sala. Cuando el grupo se acerca a la puerta sale un gas letal. Cruza la puerta y una descomunal babosa atacará. Usa magia de hielo y electricidad para freír al molusco de marras. Una vez derrotado, vuelve a la sala anterior y sube las escaleras del Sudoeste. Examina el cofre que hay en lo alto y toma el anillo de la sabiduría (Wisdom Ring) del cofre de la izquierda. Vuelve al último terminal y haz que Momo lo examine. Introduce la contraseña 1-3-2-5-4 y se abrirá la puerta 4.



Cruza la puerta de detrás de los ordenadores y pasa por la sala de grabación. Sube la escalera y ve a la puerta 4. Al entrar en la sala de control principal, el grupo oirá a Palet hablando a su madre muerta. Al enfrentarse a él, se beberá una mortal poción de árboles y luchará con el grupo. Usa magia de fuego y tierra para debilitar las raíces del árbol. Si Rei está con el grupo, usa sus ataque manuales para derribar el árbol. Una vez que Palet haya sido vencido, dale al interruptor para matar a su madre y sal de la planta. De vuelta en el mapamundi, Momo se unirá al grupo y sugerirá a los personajes que se dirijan de nuevo al Este.

Dirígete al pueblo de McNeil y ve al motel. Conversa con la patrona que está fuera y hablará del tigre. Entra en el motel y habla otra vez con ella antes de retirarte a dormir.

Sal del motel y ve al bosque de Cedar. Acércate a la casa del árbol donde el grupo empezó el juego. Deja a Garr en el camino y trepa a la casa del árbol. Habla con Rei para saber más acerca de la ciudad de Syn. Cuando Rei se vaya, vuelve con Garr y háblale; luego encamínate a la granja.

Habla con los aldeanos del campo y ve por el Norte a la mansión de McNeil. Habla con Nina y descubre por qué arrestaron a McNeil. Tras despertar en el prado, sal del área de la mansión y regresa a la ciudad de Syn.

## SABIDURÍA

Al llegar a la carretera de Eygnock, Nina cuenta a los personajes lo de las misteriosas actividades que se llevan a cabo en la planta. Cuando acabe de hablar, dirígete allí y ve por las cintas transportadoras para hallar a Momo. Habla con ella y con Honey para sonsacarles más información referente al director de la planta.

Cuando Momo se una al grupo, vuelve al mapamundi y regresa a la zona del árbol maestro. Acércate a Peco y háblale. Selecciona luego a Peco y Momo para que estén en el grupo principal y vuelve a la planta.

Al llegar, habla con los científicos que habrá desperdigados por allí. Éstos explicarán lo de la fuga de gas chrysma en los invernaderos. Usa las cintas para llegar a los dos invernáculos del rincón del Noroeste. Una vez allí, haz que Peco empuje una de las rocas diseminadas sobre la cruz marcada en la tierra. Luego, que suba corriendo a la roca y la golpee contra el invernadero. Una vez liberado el gas, ve por el Sur al siguiente invernáculo. Repite aquí el proceso anterior.

**Nota**: para hacerlo bien, Peco debe correr en paralelo al invernadero, luego girar y golpear la roca en el último momento.



Usa a Peco para hablar con el gran árbol, que se ofrecerá a enseñar sus dotes al grupo.

Cuando has eliminado el gas en ambos cobertizos, la sala de calderas empieza a emitir ruidos extraños. Baja y entra allí. Mira los armarios de ambos lados de la sala. Luego haz que Momo dispare a la chimenea con su cañón. Cuando el humo se disipe, envía al grupo a través del hueco a fin de saber qué está pasando de verdad en la planta.

## EL REY DEL CASTILLO

Ve a Wyndia y visita a Durandol antes de entrar en la ciudad. Nina y Rei entrarán juntos en el castillo. Habla con la pandilla de niños, que les pedirán a Nina y a Rei que jueguen a un juego. Si los personajes aceptan, los cuatro chavales se esconderán en el mapamundi. Si los encuentras durante la aventura, volverán a la fuente y se ofrecerán para entrenar al grupo. Lang está en la tumba real bajo el castillo de Wyndia; Bais se encuentra en el nivel 3 de la mina de Duane; Lee se esconde cerca del puente que une el Este de Wyndia con Rhapala. El último crío está oculto en la ciudad de Junk.

Cuando el grupo termine de hablar con los niños, selecciona a Nina y sube a la entrada del castillo. Habla con el guarda, entra en el castillo y dialoga con el rey. Cuando Nina se ofrece para hacerle una vista guiada a Rei, baja a las cocinas. Al llegar el grupo a las cocinas, Honey entra corriendo; Nina agarra a Honey y la examina. Ahora haz que Rei explore las celdas en busca de algún artículo interesante. Mientras los héroes están abajo en las celdas, entra en la cripta y busca al chico que hay allí escondido. Selecciona a Nina y sube al dormitorio de Sheila. Habla con ella y vuelve a bajar las escaleras. Habla con el rey y escapa luego a la bodega cuando aparezca Honey. Sigue por el sótano y deja a Honey en el cuarto cerrado. Entra en el teletransportador y el grupo será transportado a casa de Durandol. Sal de la casa y ve al Sur para encontrarte con el resto del grupo.




## BAÑO DE SANGRE EN EL CAMINO

Al entrar en la ciudad de Syn, el grupo contempla una carnicería. Todos los del pueblo fueron atacados por el hombre-tigre.

Ve por las afueras de la ciudad y habla con los supervivientes. Entra en el edificio de la boca de pantera y charla con el tipo tumbado contra la pared, quien dice que el jefe ha ido al punto de control. Examina el cofre del rincón de la sala y vete de la ciudad. Entonces dirígete al punto de control, en el mapamundi, y entra en esa zona.

Mientras el grupo se aproxima a dicho punto, Rei ataca al líder de la banda, Mikbah. Tras una breve confrontación, Rei quedará aturdido y al grupo le tocará atacar a Mikbah. Usa magia de tierra y aire para frenarlo y, cuando la magia se acabe, entra a saco con las armas. Cuando finaliza el cruel reinado de Mikbah, Rei se recupera y se une al grupo.

Después de discutir qué hacer a continuación, elige a Rei y haz que fuerce la cerradura de la cabaña del punto de control.

Tras saquear su contenido, sal del punto de control y ve a la carretera de Eygnock.

## LA PROMESA DEL ESTE

Tras acampar por la noche, ve hacia el punto de control y entra en esa zona. Habla con los guardas y dejarán pasar al grupo. Tras cruzar el puente, dirígete a Urkan Tapa.

Escoge a Garr y habla con Sudama, quien le dice que descanse. Sal de Urkan Tapa y ve a la torre Ángel. Selecciona a Garr e intercambia unas palabras con los guardias de la parte superior de la escalinata: dejarán pasar al grupo. Garr se pone a rezar al llegar a la cima de la torre y luego le dicen que resucite al ángel de la pirámide para hablar con Dios.

Regresa a Urkan Tapa y haz que Garr hable de nuevo con Sudama. Éste dará una pista acerca del emplazamiento del primer guardián. Vuelve al mapamundi y ve al litoral oriental. Ve al Sur por el litoral para llegar a las cuevas de la marea.







## LA MAREA

Entra en el área de cuevas y charla con el tipo de los peces que está sentado junto a la caverna, quien hablará de las mareas. Para franquear con éxito las cuevas, espera a que la marea llegue a su nivel más bajo: esto brindará al grupo una oportunidad para fisgonear. Ve por el Norte a la cueva y sigue el pasadizo del lado más alejado de la cueva.

Cuando baje la marea, desciende por la escalera que da a la parte más baja de la cueva. Acércate a la balsa y usa el movimiento especial del protagonista para cortar la maroma. Sube a la balsa y ve a la plataforma de la izquierda. Cruza la puerta de la izquierda y sube por la escalera. Toma el Gross Gene (gen bruto) de la siguiente sección del pasadizo y baja por el camino para llegar al mapamundi.

Ve a la zona de barrancos al Sur de las cuevas de la marea y entra. Escoge a Garr y ve a la cueva del extremo opuesto del pueblo. Entra en la cueva y haz que Garr hable con Gaist, éste hablará luego a solas con Ryu. Tras revelar la verdad sobre la guerra santa contra la casta, pide a Ryu que se vaya. Vuelve afuera y habla con Garr. Después regresa a la cueva y habla con Gaist. Se convertirá en un demonio mosqueado y atacará.

Usa magia de hielo y viento para apagar las antorchas de ambos lados y detener la regeneración de Gaist. Una vez extinguidas, ataca al propio Gaist usando el gen del hielo (Ice Gene), el gen del rayo (Lighting Gene) y la espina (Thorn). Cuando Geist ya cría malvas, los otros personajes entran y Garr sugiere que vuelvan todos a la torre Ángel. Antes de abandonar la cueva de Gaist, examina sus restos para obtener la lanza de la bestia (Beast Spear).


Habla con Momo y les dirá a los personajes dónde está Peco.


Gaist posee la llave de la celda de Deis.


Destruye las antorchas a ambos lados de Gaist y no podrá regenerarse.



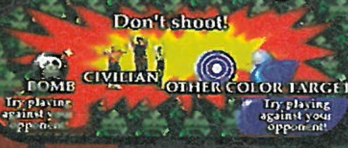



**Nuestra épica guía de *Breath Of Fire III* concluye en el siguiente número de PLANETSTATION. ¡No te lo pierdas!**

LIBRO DE RUTA

*Editor y distribuidor:* Sony
*Precio:* 6.990 pesetas
Con pistola 12.990 pesetas

# POINT BLANK










¡Esto es lo que te pasará si eres demasiado lento!

## TRUCOS GENERALES

### REGLAS BÁSICAS

Perder una vida no resulta de gran ayuda cuando se está a punto de cumplir la misión, y la mejor forma de quedarse sin vidas es disparar contra objetivos equivocados, así que no vayas de James Bond si quieres seguir con vida.

### VAMOS ALLÁ

Una vez completado el nivel de entrenamiento, ¿por qué no pones a prueba tus habilidades con algo un pelín más difícil?

### A POR EL PULPO

En el nivel Octopus, pégale un tiro al cangrejo para conseguir unos cuantos puntos extra.

### JUGUETES A GÓ-GÓ

En las misiones de los juguetes, dispara repetidamente a la ventana que muestra tu objetivo si quieres unos cuantos puntos extra.

### CRIMINALES

En la mayoría de los niveles de criminales hay que disparar contra las ventanillas de los coches y contra los edificios para obtener puntos extra. Si te cargas una ventana justo cuando asoma la cabeza un criminal, recibirás más de un 100% de precisión y puntos extra.

### DOCTORES

En algunos de los niveles de los doctores Don y Dan hay que ir a por los médicos y, si les das, recibirás tu recompensa en forma de puntos.

### ACCIÓN TIPO JOHN WOO

Si no te basta con una pistola, activa otra y ponte a disparar a dos manos como si estuvieras en una partida de dos jugadores. Demuestra lo bueno que eres: que no se te escape nada y reacciona con rapidez.

2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

**Por fin ha llegado a PlayStation, con todo su desmadre y cachondeo, el shoot´em-up que triunfó en versión arcade. Las mentes preclaras de PLANETSTATION se han currado una guía rápida para los novatillos en el tema.**

## CONSEJOS PARA MODO QUEST

### MAPA

Empieza una partida nueva en modo Quest y tira *pa lante* hasta que encuentres una balsa. Súbete a ella para acceder al mapa.




### POWER SHOTGUN y POWER MACHINE GUN

Estas dos armas de fuego las encontrarás en el último nivel del modo Quest. Ve a la segunda ciudad (la que no tiene taberna) y avanza en dirección Sur siguiendo la línea de árboles que hay al Este. A mitad de camino, más o menos, entre dicha ciudad y una pequeña choza encontrarás una entrada secreta al bosque. Adéntrate en él a través de la vegetación y dirígete al gran estanque que hay al otro lado. Una vez allí, ve hacia el Norte de los muelles principales que están cerca del centro. Busca por ahí hasta que des con la magnífica Power Shotgun. Entonces navega por el lago hacia el Sur y hallarás la Power Machine Gun.

**Nota**: Lo de 'Power' en el nombre del arma significa que puedes usarla tantas veces como quieras. Para usar la Power Shotgun necesitas un mínimo de destreza de 40, y para utilizar la Power Machine Gun el mínimo es de 60.




### LOS PISTOLEROS CON MÁS LABIA

1. **"¿Me estás mirando a mí?"** Robert de Niro, *Taxi Driver*.
2. **"Se llega más lejos con una palabra amable y una pistola que sólo con una palabra amable."** Señor Blanco, *Reservoir Dogs*.
3. **"Yo he venido a pensar".** Dolph Lundgren (armado hasta los dientes), *Soldado Universal*.
4. **"¿Llevas una pistola en el bolsillo o es que te alegras de verme?"** Alguien, en alguna parte...
5. **"Podemos rodearlos."** Rambo (junto a su único colega ante todo el ejército ruso de Afganistán), *Rambo 3*.
6. **"Pregúntate una cosa: '¿Es mi día de suerte?"** Harry el Sucio (encañonando a su enemigo totalmente desarmado), *Harry el Sucio*.
7. **"Reconozco que no soy muy bueno con la pistola, pero me gusta pensar que el adversario será peor aún."** Bret, *Maverick*.
8. **"Bueno... malo... Soy el que tiene la pistola."** Ash, *El ejército de las tinieblas*.

### CONSEJOS INTELIGENTES

1. **No corras con la pistola al cinto; se podría disparar.**
2. **No le dejes la pistola a ningún miembro de tu familia; es ilegal y antiestético.**
3. **No te pongas a correr por la calle con el cargador de la pistola vacío; aparte del desperdicio que supone, es probable que la policía te dispare (en defensa propia, claro).**
4. **Utiliza la pistola sólo para lo que está pensada; los experimentos pueden resultar dolorosos y humillantes.**
5. **No agredas a un colega en la cabeza con la pistola; va en contra del espíritu deportivo y de la integridad de la propia pistola.**
6. **No apuntes a nada que no entre en el marco del televisor; tendrías pocas posibilidades de dar en el blanco.**
7. **Si se te despiertan los instintos suicidas, dispararte con la pistola no surtirá efecto; prueba a tragártela entera o a aporrear tu cabeza con ella.**

LIBRO DE RUTA

*Editor:* Sony
*Distribuidor:* Sony
*Precio:* 6.990 pesetas

# BLASTO

**Los enemigos alienígenas del Capitán Blasto son muchos, raros y letales, pero nuestra completa y detallada guía te ayudará a salvar Urano.**


Salta por las plataformas que se hunden para matar al alien y darle al interruptor [04].


Mira detrás de la barrera verde junto al interruptor para hallar un ítem de invulnerabilidad [08].


Destruye la caja roja para hacer una escalera con las azules y luego sube saltando [06].





## EPISODIO 1

### ESPACIOPUERTO DE URANO

**Chicas: 2**

Para empezar, algo bastante sencillo: sigue el camino del túnel y mata al primer alienígena que aparece. Cuidado con el alien que hay detrás de las barreras verdes: cárgatelo [01]. Baja corriendo por las dos plataformas que se desploman y dispara al ojo. Hazte con el power-up de energía que hay en el hueco verde de la izquierda. Dirígete a la izquierda en la bifurcación y pulsa el interruptor de la izquierda para ralentizar la trituradora [02]; luego calcula tu próximo movimiento debajo de ella. Sube por el camino hasta la chica enjaulada [03].

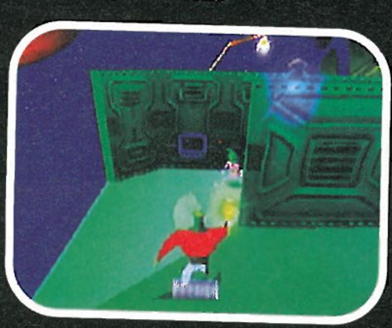
Salta a la plataforma móvil que hay aquí y salta de nuevo hacia el interruptor. Dispara al ojo y pulsa el interruptor para liberar a la chica. Salta hacia atrás usando la plataforma móvil para llegar hasta ella y conseguir una vida extra. Sube saltando por las tres plataformas que ceden y mata al alien en lo más alto [04]. Pulsa el interruptor y vuelve a bajar por dichas plataformas. Ve a la izquierda, bajo la trituradora, y dispara al ojo. Toma el power-up de carga (rayo). Gira a la derecha en la bifurcación y dispara a otro ojo cerca del transportador. Entra en él (recogiendo el detector de calor) [05].

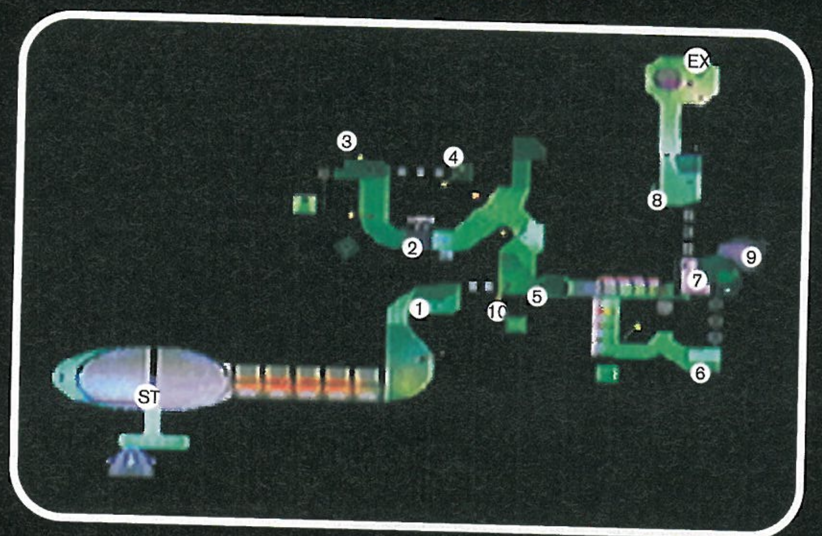
Sigue por el camino hasta el punto en que puedes grabar la partida y luego baja en la plataforma móvil. Dispara a unos cuantos ojos más y a la caja roja para que caiga la azul y forme una escalera [06]. Salta a la caja superior y sube con cuidado por las plataformas elásticas mientras disparas y, al mismo tiempo, evitas al ojo. Empuja la caja verde desde la derecha para poder trepar a lo más alto de las azules [07]. Salta por las plataformas, recogiendo la energía, y dispara al alien y al ojo que hay junto al interruptor. Recoge a invulnerabilidad de detrás del muro izquierdo [08], pulsa luego el interruptor y cruza la puerta. Elimina al ojo al y alien, pulsa el botón y cruza la puerta ahora abierta.

Mata a los alienígenas de alrededor de la roca, pero NO cruces aún la salida. Toma la energía de lo alto de la roca y vuelve por donde viniste, listo para matar más aliens. Regresa a la caja verde y salta a la roca que hay allí para recoger el Jet-Pac que ha aparecido [09].

Úsala para volver al transportador mientras disparas o evitas a los ojos, y entra en él. Ve con tu mochila a la plataforma de la izquierda para hallar a la segunda chica [10]. Para más vidas extra, ve con la mochila al tejado del túnel del principio y verás cuatro allí, más otra en la cola de tu nave espacial. Entra de nuevo en el túnel en busca de carburante para la mochila.

Ahora vuelve sobre tus pasos hacia la salida del nivel.






### CONSEJOS

- Si recoges un power-up de arma úsalo al instante o, si mueres, lo perderás.
- Al entrar en una zona nueva, mantén pulsado el botón de fuego para recargar tu láser.
- Sólo puedes matar magos con tiros cargados (o especiales), así que no uses el fuego rápido.
- No tienes que rescatar a todas las chicas, pero cada una de ellas te proporciona una vida extra.
- Si matas a todos los enemigos de un episodio, te premian con un "Continuar" extra.
- Con el lanzallamas o la pistola de hielo, pulsa dos veces el botón de fuego para lanzar un tiro explosivo.
- Ser invisible resulta útil, pero debes moverte después de disparar si quieres evitar que los enemigos sepan cuál es tu posición.
- Debes colgarte de algunos salientes para llegar a ciertos power-ups.
- Puedes llegar a los power-ups que hay en la lava haciéndote invulnerable.


Sube a las cajas que hay cerca de la salida y salta mediante la plataforma elástica [01].


Haz girar el túnel rojo y salta a través de él por las plataformas [02].


Dispara al cristal de la vaina y salta hacia allí para darle al interruptor [03].


Camino por el aire... Sube saltando por la escalera invisible, si te atreves [05].

## EPISODIO 2

### ESPACIOPUERTO DE URANO

**Chicas: 3**

Gira a la izquierda para dirigirte a las cajas. Sube por ellas matando aliens y ojos [01]. Salta por la plataforma elástica para conseguir el power-up de fuego rápido. Elimina a más aliens en lo alto de las cajas y pulsa luego el interruptor para que el túnel empiece a girar [02]. Corre y salta por las plataformas del túnel giratorio hacia el otro lado. Mata a los aliens y ojos del saliente y sigue adelante hasta el punto de grabación (junto a la salida). Salta por la plataforma elástica para hacerte con el power-up de rastreo de calor que hay en la vaina, pero antes dispara al cristal. Salta atrás y ve por la plataforma de enfrente hasta el interruptor de la vaina [03]. Púlsalo para abrir el transportador 1 y salta de nuevo al saliente. Vuelve por el túnel giratorio y mata a más malos para recoger el power-up de carga. Salta hacia atrás más allá de las cajas, recoge el lanzallamas del alien muerto y vuelve al cruce original.

Ve a la izquierda para entrar en el transportador 1. Sigue a la izquierda, matando a los malos, para hallar el interruptor. Púlsalo para liberar a la primera chica. Regresa hacia el transportador y dirígete a la izquierda para llegar a ella. Ve a la izquierda pasando el transportador y dispara a los ojos que hay junto a la plataforma que sube para conseguir invulnerabilidad (salta a la plataforma para el fuego rápido). Sigue por el camino hasta el interruptor [04]. Apunta a los ojos y ve directo por el cruce hasta el transportador 2. Ve a la derecha y salta por la columna de piedra a la plataforma para las vidas extra. Ahora salta a lo alto de la columna en busca de invisibilidad. Vuelve al cruce y ve a la derecha, matando a los ojos, y por las plataformas móviles. Dirígete adelante desde la tercera plataforma y sigue hasta un punto de grabación. Junto a él verás unas estrellas flotantes: anda/salta por esta escalera invisible [05]. Cárgate a los malos de cerca del final y pulsa el interruptor que dice "DO NOT PRESS" para obtener más power-ups. Deshaz tus pasos hasta el punto de grabación y vuelve entonces hacia el transportador. Gira a la derecha en el cruce que hay justo antes, saltando con cuidado más allá de los lanzallamas [06]. Sigue el camino y dispara a los ojos y a las minas de pinchos del final. Pulsa el interruptor y vuelve al transportador para entrar en él. Ve a la derecha en el cruce y pasa el portal 3. Mata a los malos y salta a las cajas mediante la plataforma. Mata más ojos mientras subes a lo más alto y salta luego al saliente por medio de la plataforma. Pasa unos cuantos lanzallamas más, ve a la izquierda en la bifurcación y baja por la pendiente para recoger energía e invisibilidad. Vuelve al desvío y ve a la izquierda, matando más ojos y aliens. Salta al interruptor pasando por de las plataformas elásticas y púlsalo [07]. Salta atrás hacia el saliente y ve por la derecha al transportador camuflado.

Dispara a los ojos y luego a todas las cajas rojas [08] para poder subir a las azules. Ve al otro extremo matando más malos y salta el hueco a la izquierda para hallar un punto de grabación. Sigue por el camino y dispara a las minas de pinchos que aparecen. Recoge el detector de calor de la roca y sube por las escaleras matando más aliens [09]. Pulsa el interruptor de salida (no tomes el generador de aliens que hay encima), vuelve al punto de grabación, mata a más malos y ve a las cajas. Empuja la verde hacia delante para subirte encima. Prepárate a destruir unas cuantas minas en lo más alto y entra en el transportador.

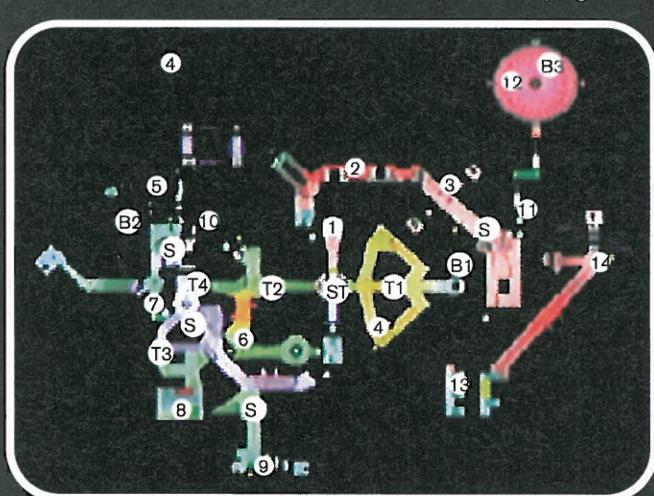
Ve ahora a la izquierda para entrar en el transportador 4 (usa el punto de grabación de detrás, al otro extremo). Salta con cuidado por el tubo giratorio verde [10] y dispara a los ojos del otro lado. Súbete a la plataforma móvil, salta al saliente y ponte sobre otra plataforma móvil.

Salta a lo alto del túnel giratorio y luego a la izquierda disparando a las minas. Salta a la plataforma de la derecha para rescatar a la segunda chica. Salta de nuevo al túnel y vuelve al transportador. Usa el punto de grabación de detrás del transportador antes de meterte en él. Vuelve por donde viniste, pasando los lanzallamas y las cajas (recoge tu propio lanzallamas sobre el portal 3), hasta el cruce del principio.

Sigue recto por el primer camino con cajas. Ve por él a través del túnel rojo hasta el saliente que tiene el punto de grabación, matando más aliens. Cruza la puerta de salida y ve enseguida a la izquierda, abriéndote paso por las barreras rojas hasta hallar unas plataformas verdes [11]. Salta por las plataformas elásticas y las móviles hasta la última roja que también rebota. Salta por el agujero al área circular [12]. Dispara sin cesar al motorista mientras le esquivas a él y a sus bombas.

Elimina los ojos y pulsa los cuatro interruptores para que aparezca la tercera chica. Rescátala y baja por el agujero, volviendo por las plataformas móviles a la puerta de salida que da al punto de grabación. Vuelve por la puerta de salida y ve adelante para saltar por las plataformas elásticas mientras disparas a ojos y aliens. Salta a las cajas, deshaciéndote de ojos y aliens [13]. Salta a las cajas contiguas y elimina ojos y minas. Déjate caer al saliente y sigue el camino pasando los lanzallamas. Destruye más minas y toma el fuego rápido de la roca de la izquierda. Elimina más minas y salta por las plataformas móviles [14] a la salida.


Mata a los aliens y sube a las plataformas para pulsar el interruptor de salida [09].





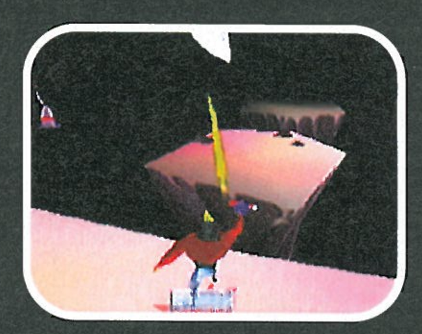



## EPISODIO 3

### DUNAS DE URANO

**Chicas: 6**

Este nivel está vinculado con los episodios 4 y 5, ya que tienes que pulsar los interruptores de éstos para completarlo.



Salta para recoger el dispersor de átomos y cae sobre el agua. Sube por el otro extremo para hallar el punto de grabación. Ponte a saltar por las rocas de delante mientras disparas a los enemigos voladores de color púrpura [01]. Trepa al primer saliente y cuélgate por el otro lado para obtener invencibilidad. Dispara a los enemigos voladores y sube a lo más alto. Gira a la izquierda y salta sobre las siguientes rocas disparando a más enemigos voladores. Salta para asirte a la grieta y desplázate con las manos a la izquierda para soltarte sobre un saliente [02].

Pasa el vacío de un salto, ve a la zona forestal y mata a los enemigos verdes. Ve a la derecha para trepar a los salientes de la roca y desplázate con las manos a la izquierda para subir a por la carga. Cuélgate y desplázate otra vez a la izquierda para obtener la invisibilidad. Sube por los salientes de la derecha y ve por el camino suprimiendo más malos.



Salta las brechas, colgándote para recoger los power-ups, y desplázate a la izquierda con las manos para subir. Sigue el camino para matar a más enemigos junto al puente de piedra [03] Pasa más allá del puente (no sobre él) y salta por las rocas. Destruye la torre minera y salta a por la primera chica. Déjate caer y recoge otra vida extra. Salta a la derecha sobre el aceite, alrededor del puente, mata más pistoleros y recoge la energía. Sube al puente y crúzalo.

Vuelve a la derecha saltando las brechas y matando aliens. Cuando te dejes caer, dirígete a la derecha para hallar un canto rodado [04]. Dispárale para volcarlo sobre el saliente y déjate caer luego encima suyo. Salta a la roca marrón que hay en el aceite y luego a la siguiente, listo para matar a quien aparezca con un arma. Pasando por una roca pequeña, salta a un hueco a la izquierda para pillar un par de vidas extra. Sigue saltando por las rocas del aceite y disparando a los enemigos voladores. Agénciate el lanzallamas y destruye la torre minera. Pásala y pulsa el interruptor para que aparezca una plataforma marrón [05]. Crúzala para llegar al punto de grabación.

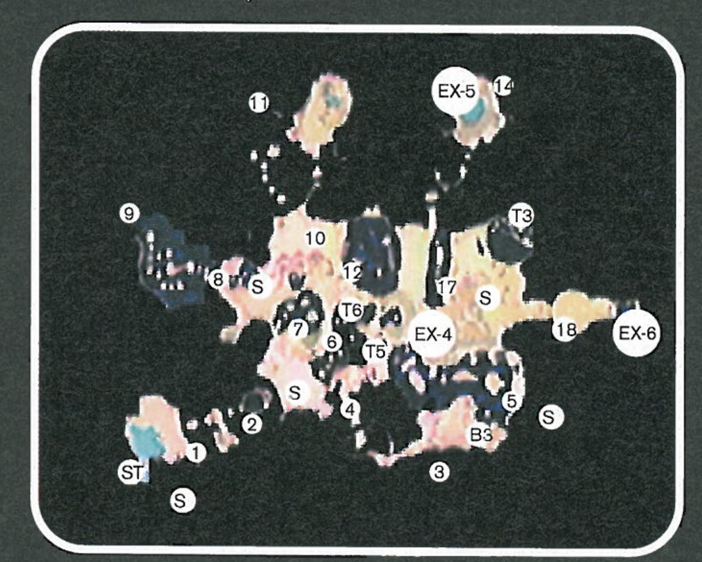
Ahora salta de nuevo por las rocas del aceite hasta el canto rodado. Ve a la derecha por medio de la plataforma flotante (que se derrumba). Desplázate a la izquierda colgado de la grieta y sigue entonces el saliente a la izquierda para ver unas plataformas, incluyendo una que sube [06]. Salta al pilar por medio de la plataforma flotante y luego al primer bloque que sube. Salta de él en lo más alto y encamínate a la izquierda, eliminando a los malos armados. Trepa y desplázate por los salientes hasta la cumbre para matar a otro malo armado. Sube a su roca y salta por las plataformas al interruptor [07]. Dispara a unos enemigos voladores más, pulsa el interruptor y vuelve a bajar de un brinco.

Déjate caer al primer grupo de salientes y dirígete entonces a la derecha, al punto de grabación. Tírate a la zona forestal del principio y ve a la izquierda. Salta a las plataformas o columnas de piedra, listo para matar a los malos y recoger el detector de calor. Salta otra vez al bloque 1 y déjate caer en lo más alto. Ve esta vez a la derecha, matando a los malos armados. Arrímate al muro izquierdo y sigue el saliente hasta el final. Salta hacia abajo junto a la torre minera [8]. Destruye la torre, pásala camino de la grieta y desplázate a la derecha. Salta por las rocas al saliente del géiser: calcula bajo la roca y salta a la derecha (usando los pilares ascendentes) para llegar a la segunda chica [09]. Si quieres, salta a los pilares en busca de power-ups y regresa luego, dejando atrás el géiser, al lugar donde caíste al saltar desde el lado de la torre.

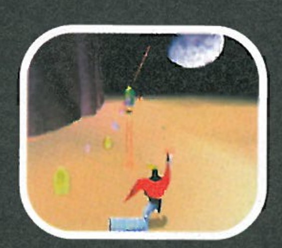
Salta por las plataformas que hay en el aceite; ten cuidado, porque algunas ceden. Sube de un brinco al saliente derecho y ve hacia un hueco de la derecha para hallar un punto de grabación. Para obtener energía y un dispersor de átomos, gírate y arrímate a la pared de la derecha, a un hueco con plataformas. Sal del hueco y sigue a la derecha hasta ver un pájaro [10]. Fulmina a los malos armados que aparecen y ve hasta el pájaro para ir sobre él. Gírate y ve al Oeste para saltar al cuadro del mapa y matar a más malos armados. Salta sobre las plataformas que se desploman para alcanzar a la tercera chica [11].

Vuelve a donde hallaste el pájaro y desmonta (⇩ + X). Sube por el saliente derecho y desplázate colgado a la izquierda para llegar al puente estrecho [12]. Crúzalo y salta por la plataforma del géiser a por la vida extra, luego por dos plataformas más con géiser para obtener la energía y luego sobre la zona arenosa. Elimina a los pistoleros verdes y salta a la derecha por las plataformas sobre el flujo de aceite para alcanzar el interruptor. Púlsalo, sal del hueco y arrímate






al muro izquierdo. Destruye la torre minera (no toques el botón que dice "DO NOT PRESS") y usa el punto de grabación. Ve al Norte rodeando el lago de aceite para saltar por las plataformas y columnas, mientras matas a los malos, y hallarás una plataforma con géiser [13]. Súbete a ella a por los power-ups y salta sin tardar al cuadro del mapa. Dispara a más enemigos voladores y salta hacia la cuarta chica.



Vuelve al punto de grabación y luego al flujo de aceite. Sube a la derecha por las escaleras y mata más malos. Salta sobre el vacío y pasa por la plataforma para asirte a la grieta. Desplázate colgado a la izquierda a por el Dispersor de átomos y luego a la derecha para subir. Cárgate a más malos, salta por la plataforma y destruye la torre minera. Sube saltando los salientes hasta hallar una piscina [14]. Mata a los pistoleros verdes y usa el punto de grabación. Pulsa el interruptor y salta al agua, sumérgete y sigue el túnel que da al episodio 5.





**Desde el episodio 5...**
Vuelves a la piscina del principio con la cascada. Sal trepando y usa el punto de grabación. Luego sigue la ruta original sobre las plataformas hasta la zona forestal. Vuelve a subir por los salientes del Sudeste y llega adonde disparaste al canto rodado [04].

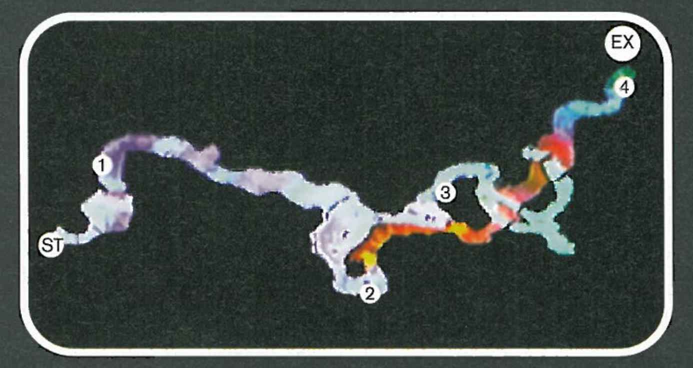
Déjate caer y ve a la izquierda, saltando por la plataforma flotante. Cuélgate y ve a la derecha por la grieta, luego da un brinco sobre una plataforma marrón que ha caído y tírate al túnel que da al episodio 5 [15].

**Desde el episodio 4...**
Apareces en un saliente (con un cuadro del mapa) sobre la hilera de plataformas/pilares. Ve a la derecha junto a ellos hasta la zona forestal, luego sube por los salientes del Sudeste hasta llegar al lugar donde disparaste al canto rodado [04]. Déjate caer y sigue la ruta original sobre las rocas que hay en el aceite para llegar al interruptor y al punto de grabación [05]. Como ahora los cuatro pilares están en su lugar, puedes subir a lo más alto por los salientes numerados. Ve tras el puente estrecho matando a más pistoleros. Sube por la izquierda al saliente alto (donde estaba el alien) para hallar a la quinta chica [16].

Mata a más enemigos voladores, luego pasa de nuevo el puente hacia la zona que hay sobre los salientes numerados. Dirígete a la izquierda cargándote a los enemigos y salta de las dos rocas al nivel inferior.

Agénciate la vida extra del rincón y ve luego al Norte, cargándote a más pistoleros, para encontrar a la sexta chica allá abajo [17].

Ve al Este a por la vida extra y sacude la «torre» con cargas. Salta atrás y sigue hacia el Este por el camino para lanzarte a una pista extensa. Avanza para encontrarte al jefe extraterrestre y luchar con ese tipo verdoso a lomos de un pájaro [18]. Manténte lejos y atácalo con disparos con carga o armas especiales. Una vez muerto, dirígete al Este y desplázate colgado por la grieta. Sigue el camino y baja de un salto al saliente para que los aliens te abduzcan y te lleven al Episodio 6.




## EPISODIO 4

### CUEVAS DE URANO

**Chicas: 1**

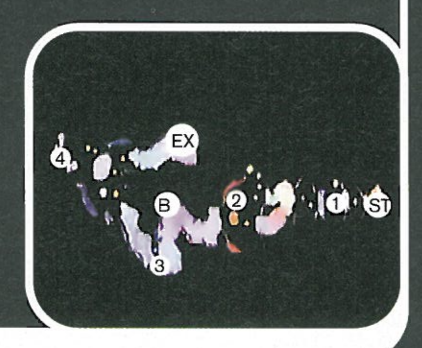
Al final del túnel, tírate a la cueva, listo para liarte a tiros con un montón de malos armados. Dirígete al túnel mientras matas enemigos voladores y darás con un par de plataformas con géiser. Mata a más enemigos voladores mientras pasas saltando [01]. Salta a la derecha desde la segunda roca con géiser para obtener una vida extra en el cuadro del mapa. Salta al saliente y a las plataformas flotantes y recoge los power-ups. Mata a los enemigos voladores y a los de las armas y baja luego por el camino de la derecha. Dispara a los enemigos voladores y salta a la piedra del géiser; salta luego por las plataformas flotantes para llegar al cuadro del mapa y la vida extra. Vuelve a la roca del géiser y ve por la derecha al punto de grabación [02].

Salta por la izquierda a la piedra grande del géiser y de nuevo por la izquierda a la plataforma flotante en pos de los power-ups. Tírate de un salto al saliente para eliminar a los malos armados, vuelve por medio de la plataforma flotante a la gran piedra del géiser y ve entonces al saliente para rescatar a la chica y acabar con los malos armados. Sigue camino arriba para enfrentarte al jefe [03]: suele teletransportarse a la derecha, así que estáte listo para esquivar sus bolas de fuego.

Sube saltando a la piedra del géiser y a los salientes, dispuesto a neutralizar a más carabinieri. Sigue hasta el final del camino, salta luego a la piedra del géiser por vía de la plataforma flotante, matando a los enemigos voladores.

Salta a la gran roca redonda para matar malos armados, y luego a la izquierda mediante las plataformas para pulsar el interruptor [04]. Dispara a más enemigos voladores, accede luego al cuadro del mapa y a la vida extra. Salta de vuelta por las plataformas pasando dos más antes de llegar al saliente mientras matas a más malos.

Destruye o evita las torres mineras y sigue el camino hasta el final. Sube las escaleras para volver al episodio 3.




## EPISODIO 5

### PROFUNDIDADES DE URANO

**Chicas: 2**

Ve nadando y eludiendo las minas. Emerge en la sala grande para hallar la primera chica [01]. Nada hasta la "cara" púrpura para hallar un cuadro del mapa. Sumérgete y sigue al Norte por el túnel, disparando a peces y aliens. Emerge en la piscina, luego sumérgete y nada al sur (siempre matando aliens) para encontrar un interruptor [02].

Púlsalo y sal a la superficie para subir por el camino del Norte que tiene un punto de grabación. Mata a los aliens y sube para encaminarte al Este, matando, cómo no, más paisanos de ET. Déjate caer para acceder a la segunda chica en el saliente inferior [03] y zambúllete otra vez. Vuelve a nado al punto de grabación y dirígete de nuevo al Este, más allá de donde hallaste a la segunda chica. Sigue el camino que va adelante sin dejar de matar a los aliens.

Salta sobre los vacíos (si caes, deberás rehacer todo el camino a nado), mata a más alienígenas, pasa el puente y ve a la piscina del final [04]. Sumérgete y sigue el túnel, que sube hasta llevarte de nuevo al episodio 3.

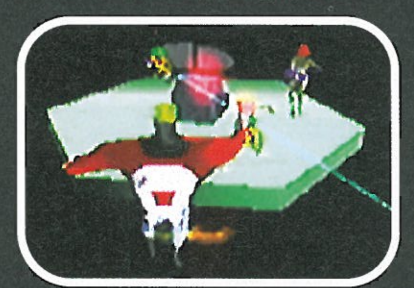

Sal a la sala grande para hallar una chica [01].


Sumérgete y nada al sur a por el interruptor [02].

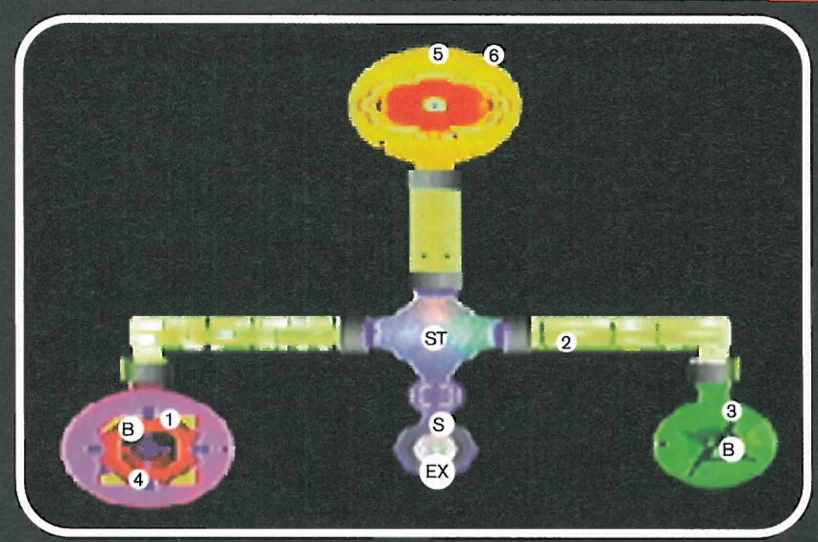
## EPISODIO 6

**ALIENVILLE**
**Chicas: 4**

Ve al sur hasta el punto de grabación, luego vuelve por el Norte y sigue hasta el cruce. Abate al alienígena de la tabla aerodeslizante y métete por el Oeste en el túnel 1, matando a más aliens. Calcula bien para superar las cuchillas rotatorias y pasa luego por las plataformas; cuidado, porque las rojas se desploman. Pasa nuevos grupos de



cuchillas y gira a la izquierda para cargarte a más aliens y salir a un gran estadio circular [01]. Da un rodeo a la izquierda sin dejar de matar extraterrestres para llegar a un cuadro del mapa. Cuidado con los platillos volantes: usa tiros con carga para derribarlos y evita su rayo aumentador de cabezas. Sigue hasta




pasar la puerta que da a la isla central y pulsa el interruptor. Sal al perímetro y vuelve por la derecha al túnel 1.

Regresa al cruce y tumba a más "surfistas" para conseguir un detector de calor. Ve al Este, métete en el túnel 2 y pasa saltando las hélices para disparar a todos los ojos y al platillo blindado [02]. Vuelve al cruce y ve al sur, al punto de grabación. Toma el generador de aliens del medio del cruce y baja de nuevo por el túnel 2.

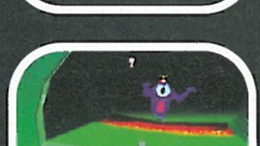
Gira a la derecha y sube saltando las plataformas, más allá de las cuchillas giratorias. Usa ahora el generador de aliens para distraer a ese enorme bicho violeta que trabaja en Este juego como comedor de hombres [03]. Déjalo atrás corriendo y ve al edificio verde para hacerte con el Jet-Pac. Sal del edificio y usa la mochila para ir a la cima más alta y rescatar a la primera chica. Destruye o elude a los ojos y baja otra vez por el túnel 2 hacia el cruce (y a una vida extra



Acaba con los aliens y los platillos en la arena y cruza luego la puerta [01].



Pasa de un salto las hélices del túnel 2 y destruye el platillo blindado [02].



¡Pero si es Snarf, el comedor de hombres! Usa el generador de aliens para distraerlo [03].

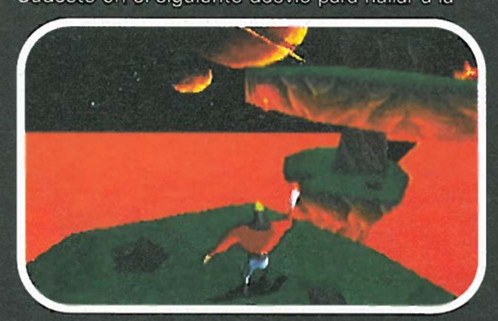
## EPISODIO 7

**LABERINTO DE LA AGUJA**
**Chicas: 8**

Usa el punto de grabación de detrás del árbol y sigue luego adelante, matando al alien y a los ojos de cerca del montículo. Dispara al extremo izquierdo de la plataforma para que rote y salta entonces encima suyo [01]. Mata a más aliens y dirígete a la izquierda en el cruce. Elimina a más aliens y pasa saltando otra plataforma rotatoria. Ve a la izquierda en el siguiente desvío para hallar allí debajo a la primera chica [02]. Dispara a los aliens y rescátala, luego vuelve de un salto y regresa a la bifurcación. Gira a la izquierda y baja por el otro camino. Mata a más aliens y salta al punto de grabación de debajo.

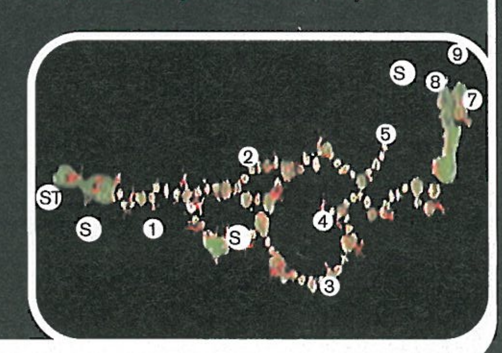
Salta por el Sudeste a la escalera por medio de la plataforma elástica. Mata a los aliens y sube para ir al Sudeste (a la izquierda en el desvío). Mata más aliens y toma la pistola de hielo. Salta por las plataformas superiores mientras eliminas a extraterrestres y surfistas. Tírate bajo la plataforma rotatoria en pos de la chica rubia [03]. Elimina más ojos y aliens y salta hacia atrás un par de plataformas para obtener invisibilidad y volver a subir. Si quieres más power-ups, haz girar la plataforma estrecha, pasa saltando y elimina a extraterrestres y platillo blindado.

Aquí no se puede avanzar más, así que vuelve por el Oeste y el Norte al punto de grabación.Vuelve a ir saltando por el Sudeste a las escaleras y dirígete al Nordeste matando aliens y surfistas. Salta a la isla grande listo para acabar con más aliens y con el platillo blindado. Sube saltando y sigue al Nordeste y luego al Este matando ojos y aliens. Ve al Nordeste en el cruce y mata más aliens (tírate a por la invulnerabilidad) para llegar a la tercera chica [04]. Regresa al cruce, mata a más malos y ve al Sudeste. Cárgate a los aliens y sigue por el Sudeste en el siguiente desvío para hallar a la



cuarta chica [05]. Vuelve por el Nordeste al cruce y dirígete al Sudeste matando surfistas. Sigue hacia el Este y déjate caer a por un cuadro del mapa. Líate a tiros con aliens, ojos y surfistas para rescatar a la quinta chica [06]. Quédate donde estás para cargarte al jefe motorista que hay al Norte (a nosotros nos salió bien así, pero también puedes intentar otras tácticas). Hazte con la invulnerabilidad y sigue al Norte, eliminando ojos y platillos blindados. Sube las escaleras, mata a los aliens y tira el canto por el borde de un disparo. Tírate tras él y sube la cuesta para hallar a la sexta chica y el dispersor de átomos [07]. Vuelve a subir las escaleras y sigue hasta lo más alto, eliminando surfistas y el platillo blindado. Usa el punto de grabación y luego las plataformas elásticas para subir hasta la chica número 7 mientras matas extraterrestres [08]. Sigue adelante subiendo por tres plataformas elásticas, luego gírate y dispara a los alienígenas. Salta hasta su gran isla y destruye el platillo blindado. Sube saltando por medio de la plataforma elástica al Norte para hallar a la octava chica y más aliens [09].

Tírate de nuevo a la isla y sube por las escaleras del sur hasta arriba del todo, matando ojos y surfistas. Sube por la pila que hay al sur a la plataforma elástica, gírate y salta hasta la siguiente isla. Mata a más surfistas todavía y sube saltando las escaleras mientras te cargas ojos a mantas. Salta por las plataformas para entrar en el episodio 8.






que hay sobre el generador de aliens). Tras ir al sur a por el punto de grabación (y a por más combustible para la mochila), baja de nuevo por el túnel 1 (donde ahora puedes volar sobre las cuchillas y hacia ese escurridizo detector de calor) mientras despachurras más alienígenas.

En el campo abierto circular, recoge unos cuantos power-ups antes de subir con la mochila a la pasarela redonda para dar con el jefe de los ojos [04]. Evita su láser letal y vuélalo con tu arma especial. Una vez derrotado, cruza volando para pulsar el interruptor y sube luego a lo alto a por la segunda chica, listo para matar a algunos surfistas. Vuelve a bajar por el túnel 1 al cruce y al punto de grabación.

Dirígete ahora al Norte por el túnel 3 y toma el detector de calor. Ten cuidado con las hélices que te echan hacia atrás: impúlsate adelante con la mochila para contrarrestar el viento. Al otro extremo, sube a lo alto de la torre para hallar a la tercera chica y a más malos [05]. Pulsa el interruptor y déjate caer al suelo (no toques el botón de DO NOT PRESS). Entra en la construcción y mata a los aliens antes de rescatar a la cuarta chica y pulsar el interruptor de la salida [06]. Vuelve ahora por el túnel y por el sur hasta el punto de grabación. Tírate por el agujero para hallar la vaina de salida.

## EPISODIO 8

### LA FORTALEZA DE BOSC

**Chicas: 1**

Este nivel está vinculado con los tres últimos episodios. Primero, baja de un brinco a cualquier lado de la lava y mata a los aliens. Sube la cuesta que da a la sala principal. Toma la invulnerabilidad junto a la piscina y mata al resto de aliens y ojos [01]. Hazte con el generador de aliens del saliente que hay al Sudeste y baja por el túnel del Oeste. Mata a los aliens y luego mantén pulsado 1 para disparar el generador de aliens al otro lado de la lava. Tu pequeño alien pulsará el interruptor para crear una plataforma: mátalo, toma un power-up mejor y crúzala [02]. Dispara a los ojos y tírate luego por el agujero. Toma los power-ups, entra en el túnel y síguelo hasta bajar al episodio 9.



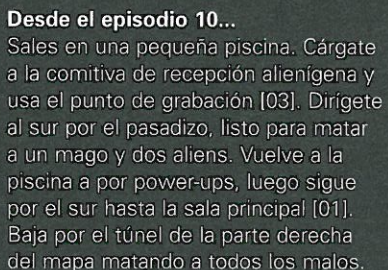
Rodea la sala principal cargándote a todo ojo y alien que moleste [01].



Usa el generador de aliens para crear uno que accione el interruptor sobre la lava [02].



Graba la partida cuando vuelvas al episodio 8 al salir de la piscina pequeña [03].



**Desde el episodio 10...**

Sales en una pequeña piscina. Cárgate a la comitiva de recepción alienígena y usa el punto de grabación [03]. Dirígete al sur por el pasadizo, listo para matar a un mago y dos aliens. Vuelve a la piscina a por power-ups, luego sigue por el sur hasta la sala principal [01]. Baja por el túnel de la parte derecha del mapa matando a todos los malos.

Vuelve luego a la sala principal para conseguir el generador de aliens, otra vez en el saliente del Sudeste. Baja de nuevo por el túnel y usa como antes el generador sobre la lava para crear un alien que accione el interruptor [04]. Después acaba con él, toma un power-up mejor y cruza. Mata a más malos y déjate caer por el agujero. Recoge los power-ups y sigue por el túnel hasta bajar al episodio 11.



Crea un alien que pulse el interruptor por ti y acaba luego con el muy tonto [04].

**Desde el episodio 11...**

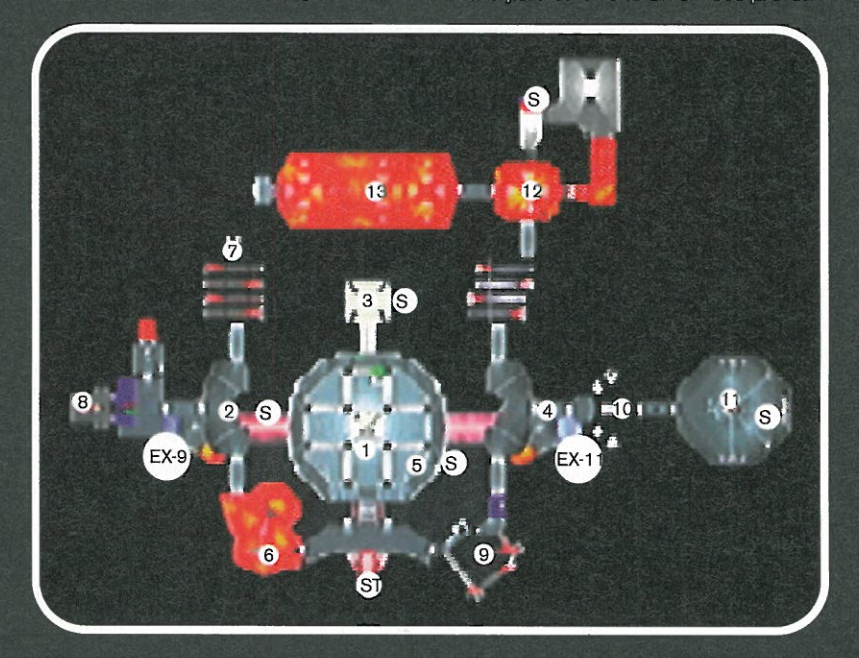
Empiezas en un saliente alto, así que procura no caer. Dispara a la caja roja y empuja la verde por el borde. Dirígete a la izquierda (al Este del mapa) matando aliens y ojos y hallarás un punto de grabación [05]. Luego sube por las escaleras de la izquierda luchando con más aliens y ojos. Sube por el siguiente tramo, deshaciéndote del mago, para enfrentarte a más aliens y ojos. Ve a la derecha (Oeste), mata al mago y a los ojos y cruza la puerta a una sala de lava [06].

Salta al puente rotatorio y luego sin tardar a la plataforma marrón de detrás suyo. Mata a más ojos y vuelve al puente rotatorio para saltar al siguiente puente y a la plataforma marrón. Ponte en el segundo puente rotatorio para alcanzar la entrada del Norte, donde te aguardan aliens y un mago. Baja abriéndote paso por el pasillo y sigue por el corredor del Norte a una sala con cintas transportadoras. Salta por ellas hasta la chica y el cuadro del mapa de detrás del mago [07]; desde este hueco resulta más fácil matar a todos los malos. Vuelve por las cintas y cruza el corredor. Ahora pasa la puerta del Oeste que da a la sala con el letrero que reza "Harem" (Harén).

Una vez que hayas matado a los malos, destruye todas las cajas rojas y luego empuja la verde contra la pared de Harem. Sube a lo alto de las cajas, elimina a los magos de la sala y agénciate el pistolón [08]; eso sí, no tomes ningún power-up triangular de los de aquí o lo perderás. Ahora desanda tus pasos hasta el punto de grabación [05]; si mueres, deberás ir a buscar otra vez el pistolón. Tírate a la sala principal y enfila el túnel del Este para volver al Episodio 11.

**Desde el episodio 11 otra vez...**

Ve a la izquierda para volver al punto de grabación [05]. Si quieres reírte, vuelve al harén [cerca de 08] donde ahora, como ya has rescatado a todas las chicas, puedes entrar. Cuando Blasto reaparezca —¡en calzoncillos!— vuelve a pasar más allá de lo alto de las escaleras hasta llegar a la puerta recién abierta y a otra sala con cintas transportadoras [09]. Crúzala hasta el saliente del Norte y mata a los aliens junto a las cajas. Súbete a ellas y desplázate colgado a la izquierda en pos de una vida extra, un cuadro del mapa y un generador de aliens. Vuelve a desplazarte a la derecha, ve al Norte a través del corredor y luego por el Este a una gran sala. Mata a magos y ojos y usa entonces el generador de aliens para crear uno en ambos pilares



de piedra, de forma que los empujen y se baje el puente [10]. Salta encima suyo y mata a los aliens para que vuelva a subir y te permita seguir al Este, más allá de un cuadro del mapa. En la siguiente sala te enfrentas a ¡tu doble malvado! [11] Intenta hacerte con los buenos power-ups antes que él y no dejes de disparar hasta matarlo. Ahora puedes usar cualquiera de las vainas para transportarte a niveles anteriores en busca de alguna chica que te hayas dejado.

Usa el punto de grabación y sal por el Oeste, pasando de nuevo el puente. Sal por el Oeste, dispara a más magos y ve por la puerta del Norte a otra sala con cintas. Acaba con los ojos y cruza las cintas transportadoras inclinadas; ten cuidado con los nuevos magos del pasillo del Norte. Ve por el Norte a una sala con plataformas rotatorias [12]. Baja saltando al pasadizo del Norte y mata a los ojos, luego dispara a las cajas rojas y trepa hasta el punto de grabación. Salta al pasadizo del Norte para eliminar a magos y ojos. Pulsa el botón que dice "DO NOT PRESS" para obtener Fuego súperrápido y ve luego al sur por las columnas que se desmoronan. De vuelta en la sala de las plataformas rotatorias [12], salta por la izquierda, mediante las plataformas fijas, al cuadro del mapa. Déjate caer en un plataforma rotatoria y sal por el Oeste, listo para matar a otro mago. Cruza ahora las plataformas rotatorias de la sala grande recogiendo los power-ups de las plataformas laterales, que ceden [13]. Calcula tus saltos al Oeste, por los pilares que caen, para llegar a nuevas plataformas rotatorias. Acaba con los ojos y luego con el mago del pasillo del Oeste. Toma los power-ups que hay allí y sigue por el Oeste y por el pasillo hasta el episodio 12.





## EPISODIO 9

### RUINAS ALIENÍGENAS

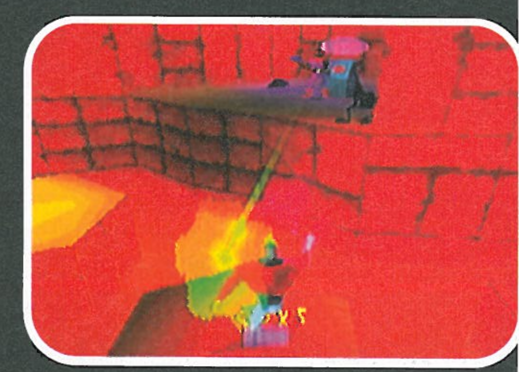
**Chicas: 3**

Salta sobre los bloques que hay justo a la izquierda en pos del punto de grabación y el lanzallamas [01]. Ve por el Este al túnel de la izquierda, matando a los hombres hormiga negros (hay otro punto de grabación en el hueco de la derecha). Acaba con el enemigo volador de la entrada a la sala de lava y salta por las plataformas en pos del cuadro del mapa y la vida extra. Ve sobre las plataformas móviles y elimina al mago y los hormigas del rincón del Sudeste. Luego ve y rescata a la primera chica [02].

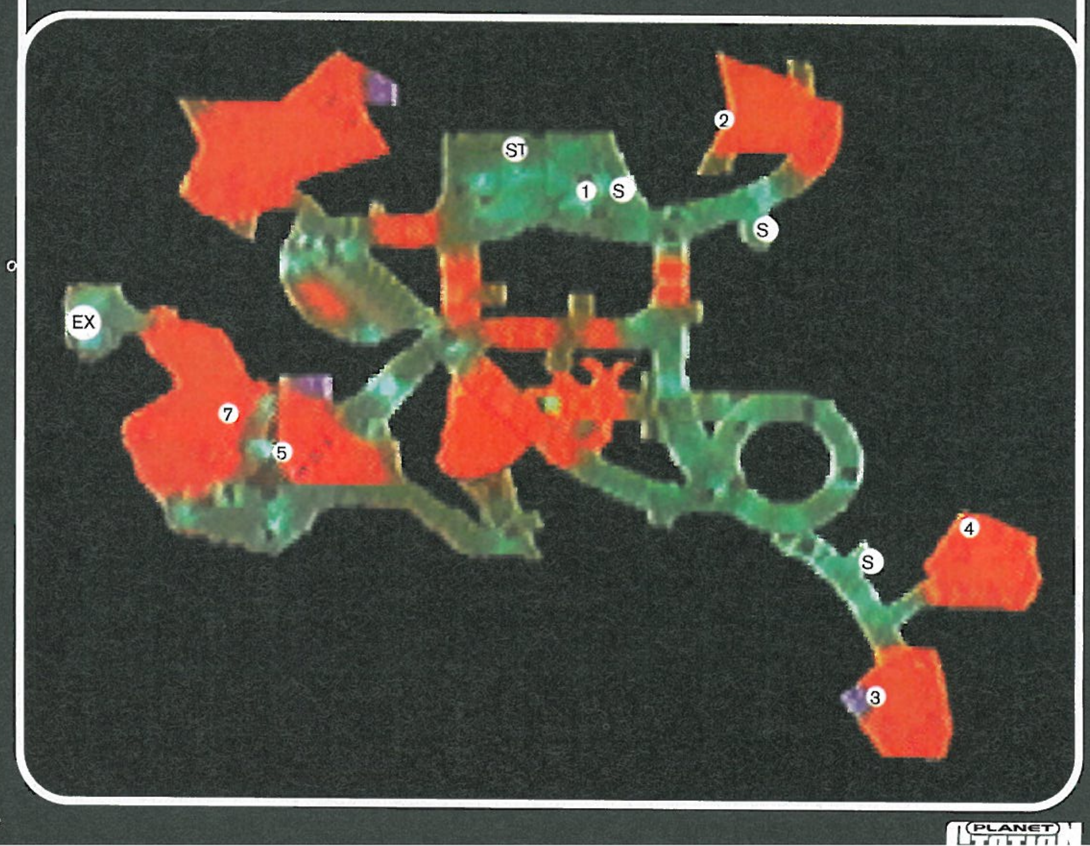
Regresa al túnel, matando a más hormigas, y usa el punto de grabación del hueco. Toma el siguiente giro a la izquierda para dirigirte al sur, saltando la lava y matando a más hormigas. Ve recto en el cruce y sigue por el sur para llegar a la pendiente en espiral. Baja por ella mientras eliminas más hormigas y tomas los power-ups. Ve a la derecha en el desvío y usa el punto de grabación de la izquierda. Ve a la derecha en el siguiente desvío y mata a los malos de la sala de lava. Salta por las plataformas (y el cuadro del mapa) para alcanzar el interruptor [03].

Sal de la sala y tuerce a la derecha, a otra sala de lava. Salta por las plataformas, matando a los enemigos voladores, para llegar a la segunda chica [04]. Sal de la sala y ve a la derecha, de vuelta al punto de grabación. Sigue subiendo por la cuesta en espiral. Ve a la izquierda en el desvío y salta por las plataformas en los fosos de lava. Ve por la izquierda al cruce de cinco vías y penetra por el Sudeste en otra sala de lava. Mata a los hormigas y ve a la derecha para pulsar el interruptor que baja el bloque 2. Salta para llegar a la segunda chica y a un cuadro del mapa [05]. Sal de la sala, ve por el Nordeste al cruce de cinco vías y ve por la izquierda al anfiteatro. Mata a todos los hormigas que aparecen y dirígete luego a otra sala de lava. Monta en las plataformas, matando al mago y los hormigas, para llegar al hueco del Este. Mata a otro mago y más hormigas y salta para pulsar el interruptor [06]. Deja la sala y ve por el Este a la sala y al punto de grabación del principio.

Sal por el Este y enfila el camino de la derecha que vuelve por el sur a la cuesta en espiral. Baja hasta el final, mata a hormigas y enemigos voladores y recoge el detector de calor. Toma la



invulnerabilidad del hueco de la izquierda y salta los flujos de lava para entrar en la sala de lava. Crúzala por vía de las plataformas y sigue el túnel que da a una gran sala mientras disparas a más malos. Salta al cuadro del mapa por medio de la plataforma móvil [07] y luego a las plataformas que se hunden, eliminando a más enemigos voladores y hormigas. Toma los power-ups (salvo el generador de aliens) de la salita y salta a la piscina para bucear hasta el episodio 10.




Sal fuera para grabar la partida, pulsa el interruptor y toma los power-ups [02].

## EPISODIO 10

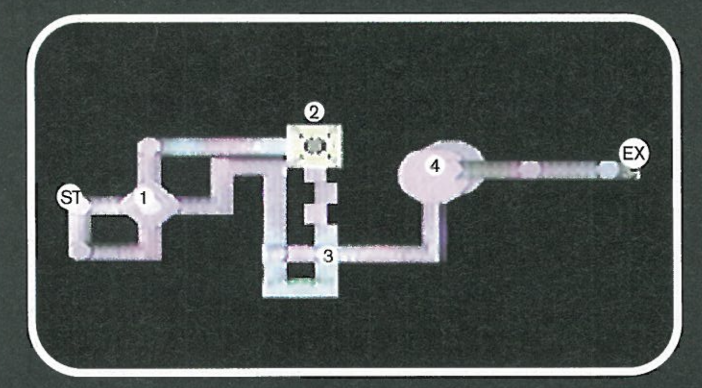
### LAS CLOACAS

**Chicas: 0**

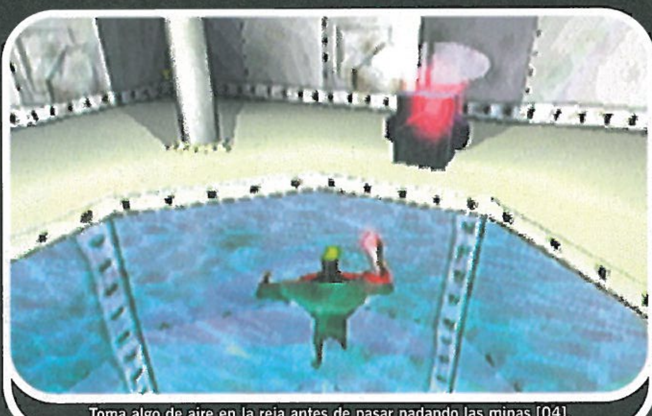
Nada por el Este hasta el cruce mientras matas a peces y buceadores



alienígenas. Toma un poco de aire [01] y ve al Norte pasando las minas, luego sube y ve por el Este. Evita las minas, mata más buceadores y dirígete a la superficie [02]. Sal y usa el punto de grabación, luego pulsa el interruptor. Toma los power-ups y zambúllete de nuevo. Ahora baja nadando hasta el




nivel G-2 y alcanza el cuadro del mapa. Sigue al sur a través de los túneles repletos de curvas hasta que puedas volver a bajar [03]. Nada al Este por el túnel G-3 mientras acabas con peces y buceadores. Sigue al Norte, doblando la esquina, a una sala grande [04]. Toma algo de aire y nada hacia arriba pasando las minas y recogiendo power-ups. Ve al Este en el nivel G-4, matando a más malos y tomando aire. Sube nadando hasta el final para volver al episodio 8.


Toma algo de aire en la reja antes de pasar nadando las minas [04].

## EPISODIO 11

### RUINAS ALIENÍGENAS II

**Chicas: 3**

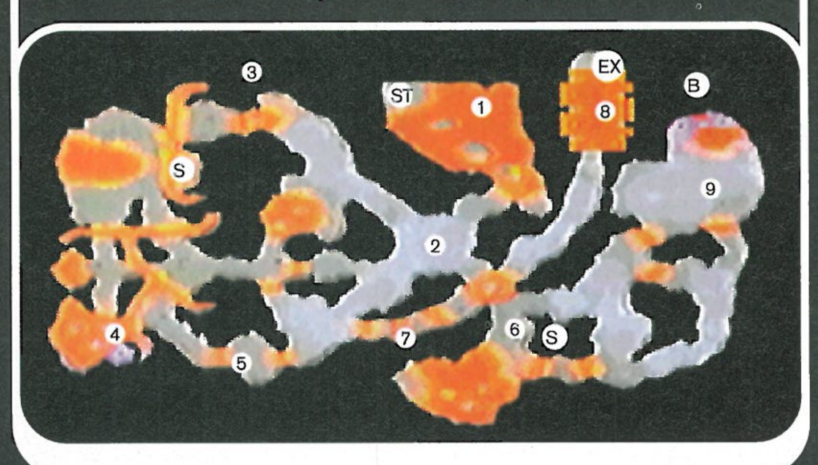
Para llegar a las tres chicas, deberás volver a este nivel con el pistolón para matar al comedor de hombres, así que conviene que la primera vez despejes de enemigos el camino hasta él; procura no dejar ningún power-up triangular por ahí o podrías tomar uno sin querer la segunda vez y perder así tu pistolón.

Toma la carga y salta a la plataforma móvil de la lava. Monta en ella hasta el punto de grabación (cuando se acerque lo bastante: a veces no lo hace) [01] y luego ve al sur hacia la siguiente plataforma. Salta mediante la plataforma que cede, matando al enemigo volador y los hormigas. Enfila el túnel del Sudeste y síguelo hasta una sala con más hormigas [02]. Baja por el túnel del Nordeste y sigue al Norte para llegar a la primera chica [03]. Acaba con el mago y la horda de hormigas y salta para rescatarla. Salta de nuevo hacia atrás para evitar el fuego de los magos y acaba con ellos desde lejos.

Sigue por el Oeste a una sala grande, elimina a los malos y la torre minera para acceder a un punto de grabación. Luego ve al sur rodeando la piscina y baja por el túnel derecho. Saldrás a una sala con lava y un interruptor [04]. Dispara a todos los malos, salta y pulsa dicho interruptor. Vuelve por el Norte al cruce, luego ve al Este, al flujo de lava. Destruye la torre minera y a los hormigas y salta al sur. Sigue el túnel al Sudeste, matando a nuevos hormigas, hasta la sala con un cuadro del mapa [05]. Sigue por el Este a una gran sala donde montones de hormigas te emboscan. Mátalos y ve al Este subiendo la cuesta y saltando los fosos de lava para llegar a otro cuadro del mapa. Tras un tiroteo en el cruce (con una plataforma en la lava), toma la salida del sur para hallar otro punto de grabación [06]. Sigue por el sur hasta una gran sala con lava: ve a la derecha (Oeste) por las plataformas que se derrumban, mientras matas a los enemigos voladores, para llegar a la segunda chica [07]. Acaba con los magos que salen para obtener el detector y vuelve al Este por las plataformas. Vuelve por el Norte al punto de grabación y luego al sur y al Este. Destruye la torre minera junto al cuadro del mapa y otra justo al Este. Hazte con el lanzallamas y sigue al Norte por el túnel para destruir otra torre minera. En el cruce, toma la salida izquierda al Oeste (la derecha conduce al comedor de hombres). Derriba otra torre minera más allá del foso de lava y dos más al Oeste. Recoge los power-ups y vuelve por el Oeste al punto de grabación [06].

Ve por el Norte al cruce con plataformas y luego al Nordeste para destruir tres torres mineras más. Dispara al mago y a los hormigas en la entrada de la sala de lava. Dispara ahora a la plataforma alta y gris que hay justo a la izquierda para que caiga a la lava. Salta encima y dispara a las otras plataformas elevadas [08]; salta sobre ellas y recoge los power-ups de tu elección. Mata al mago del final y entra en la vaina de salida para volver al episodio 8.

La segunda vez usa los puntos de grabación al ir por el camino despejado hacia el comedor de hombres [09]: si pierdes el pistolón tendrás que salir y cargar de nuevo, y eso es todo un fastidio. Cuando llegues a él, usa el pistolón para volarlo a pedacitos; con un tiro bastará. Cruza las plataformas hacia la chica y el interruptor. Vuelve al último punto de grabación [06] y deja atrás la sala de lava [08] hacia la vaina de salida (como antes) para volver al episodio 8.



## EPISODIO 12

### LA SALA DEL TRONO DE BOSC

**Chicas: 0**

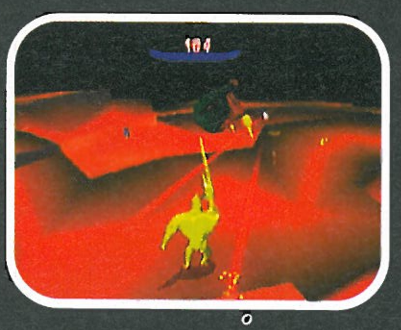
Es la hora de la batalla final. Recoge los power-ups camino del trono, donde aparece el extraterrestre Bosc y se sube en un enorme robot para atacarte. Vuelve corriendo adonde entraste para hacerte con el Jet-Pac (útil para escapar). No dejes de moverte y de disparar a ese bastardo mecánico con armas especiales o tiros cargados.

Una vez que hayas reducido su energía a cero, explotará y se convertirá en una nave voladora ¡en forma de «cabeza alien»! Corre a por los power-ups (has perdido el Jet-Pac) y a por la invulnerabilidad en una de las charcas de lava. Dale con todo lo que tengas. Cuando se estrella, aparece Bosc y te dice que el planeta va a estallar. La secuencia de escape es automática, así que repantíngate y disfruta...








## GAME OVER

Una vez que Bosc halla la muerte al hundirse en la lava, Blasto sale por pies para escapar en un gran cohete; ¡lástima que se maree en el espacio! De vuelta en su base, y aún en calzoncillos, informa a su comandante. "Una misión fácil, ¿eh?" ¡Será broma!



LIBRO DE RUTA

*Editor:* Psygnosis
*Distribuidor:* Sony
*Precio:* 7.990 pesetas







# BLAST RADIUS

**¡Tocado y hundido! O como se diga en el espacio, que es donde está ambientado este rudo shoot'em-up. Para ganar la guerra tendrás que demostrar tus conocimientos de piloto profesional, pero nuestras estrategias de combate –y quizá también los trucos— están aquí para echarte una mano.**



## TRUCOS

**Todas las naves mejoradas**
En el menú principal, teclea ⇨, L1, ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, R2, L2, R2, ⇩, ⇧, ⇩ y oirás una explosión. Empieza a jugar con cualquier nave y sal de la partida. Deberías tener las cuatro naves mejoradas y disponibles para abordar el Sector 5.

**Nave fantasma**
Una vez que tengas las cuatro naves mejoradas (véase el truco anterior), entra el siguiente código en el menú principal: ⇦, ⇨, L1, ⇦, ⇨, L1, R2, R2, L2, ⇦, ⇨, ⇧. Oirás una explosión. Al igual que antes, empieza a jugar y sal de la partida. Ahora podrás seleccionar la nave Wraith (fantasma) y entrar en el Sector 8.

**Cabezas espaciales**
Teclea ⇩, ⇧, L1, ⇨, L1, ⇧, ⇨, Select, ⇨, R2, L1, L2 en el menú principal y oirás una explosión. A continuación podrás gozar de los cuatro primeros niveles, pero en lugar de los planetas estarás rodeado por las caras de los programadores. Los cuatro siguientes niveles tienen queso y otras cosas en lugar de planetas; luego el juego vuelve a la normalidad.
**Nota**: Si ya has usado uno de los dos trucos anteriores, éste no funcionará.

**Misiones extra**
En el menú principal presiona L1, ⇦, L2, ⇩, Select, ⇦, ⇩, R2, R2, R2, Select, ⇧ para oír la famosa explosión. Esto te concede cuatro misiones extra en las que te encuentras a bordo de una nave espacial luchando contra aviones de la segunda guerra mundial, bombarderos, etc.
**Nota**: Esto no funcionará si ya se ha utilizado uno de los dos primeros trucos.



## SECTOR 1-1

**INFORME**

Hemos recibido información acerca de los experimentos con tecnología de vórtice espacial que las fuerzas Kotan Kai están llevando a cabo cerca de nuestra frontera. Aunque su tecnología no es tan avanzada como la nuestra, tales desarrollos resultan preocupantes. Ataca a cualquier nave enemiga que veas por la zona para despejar el camino con vistas a la entrada en escena de nuestros ingenieros, que vendrán dispuestos a poner fin a la amenaza.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Cazas Widow

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Naves exploradoras Stinger

**TÁCTICA**

Una breve introducción al combate espacial: puedes ir primero a por los Widows para conseguir algo de tiempo extra, o bien tratar de obtener puntos eliminando primero a todos los Stingers. Cuando dispares, apunta justo hacia donde se está moviendo el enemigo. Después de destruir todas las naves, busca la esfera que has dejado atrás para ganar escudos, munición, combusitble, puntos, etc.



## SECTOR 1-2

**INFORME**

Los cazas enemigos están persiguiendo a una de nuestras naves de suministro Atlas que vuelve desde el frente hacia la base. Sus sistemas de defensa han sido seriamente dañados y necesita ayuda urgente. Ve primero a por las naves de ataque Wyvern y vigila que no te ataque ningún Stinger por detrás.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Cazas de ataque Wyvern

Naves exploradoras Stinger



**TÁCTICA**

Durante el combate, intenta no alejarte demasiado del buque de carga Atlas con el fin de no dejarlo en pelotas ante otros posibles ataques enemigos. También ten cuidado de no disparar accidentalmente contra el buque y de no chocar con él. Si lo destruyen ya no podrás ganar la misión, así que manténte lo bastante cerca como para poder ocuparte de cualquier caza enemigo que pueda acercarse con malas intenciones.



En el Sector 1-2 tienes que mantenerte cerca del Atlas para protegerlo de los cazas enemigos.

## SECTOR 1-3

**INFORME**

Los Kotan Kai han mandado dos nodrizas Harbinger a una misión que, según nos tememos, consiste en bloquear la ruta de suministro de una de nuestras bases coloniales de la periferia. Los Harbingers van muy armados, pero es posible que tengan algún punto débil del que puedas aprovecharte. Destrúyelos a ellos y a los cazas que los escoltan.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Nodrizas Harbinger

Cazas Widow

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Wyvern

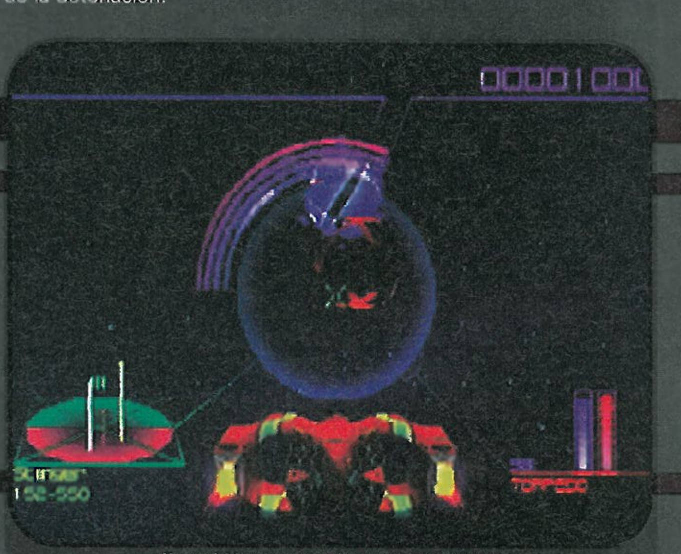
**TÁCTICA**

Si te lanzas directamente a atacar a los Harbingers, la cosa acabará como la Carga de la Brigada Ligera: lo más probable es que te den un buen repaso. Es mejor que intentes dispersar a los cazas enemigos para cargártelos. Una vez que los hayas destruido, ve a por los Carriers y acércate desde debajo, cerca del cuadrado negro: ése es su punto débil.

Dispara y, si estás demasiado cerca, retírate un poco antes de volver a insistir. La idea es no chocar y evitar que te pille la explosión en el momento de la detonación.







No te olvides de recoger los power-ups esféricos que van dejando los enemigos al ser destruidos.

## LAS NAVES DEL JUGADOR

**Starski GRUV-77**
Esta nave roja y blanca tan molongui seguro que está inspirada en el coche de Starski y Hutch, aquellos diablillos sobre ruedas de los setenta. Es la mejor.

**C3 Cougar**
El armamento y la velocidad se comportan, pero la fortaleza de su armadura deja mucho que desear, o sea que tendrás que estar continuamente escudándote tras esos power-ups azules.

**Hammerhead S6**
Construida en plan armatoste, esta nave fuertemente acorazada también es una buena pieza. Sobre todo si no eres muy hábil a la hora de esquivar los láseres y los misiles enemigos.

**Stealthshadow**
Alta velocidad y armas potentes. De hecho, es casi idéntica a la Cougar en términos de capacidades, sólo que por fuera es distinta.

**Starski 4N-K1**
La Starski mejorada no se limita a cambiar de color, sino que además ofrece resultados superiores. Salta a escena en el Sector 5.

**Panther**
Ésta es la versión actualizada de la Cougar: velocidad fenomenal y buen armamento. También entra en el Sector 5.

**Thunderbird**
La actualización de la Hammerhead te protege gracias a un armazón fuerte y cambia su forma por una con tres cuerpos. La verás en el Sector 5.

**Stealthblade**
Esta nave súperrapida —que es la segunda generación de la Stealthshadow— posee una buena potencia de armamento, pero su armadura no es gran cosa. Lo dicho: Sector 5.

**Wraith**
Lo último en naves tiene el no va más en potencia de armas, fortaleza y velocidad. La necesitarás cuando consigas entrar en el Sector... ¡8!

## SECTOR 1-4

**INFORME**

Hemos descubierto un generador Kotan de vórtice espacial en fase de construcción que puede lanzar ataques directamente a nuestro espacio. Aunque su grado de precisión no ha sido aún establecido, sabemos que tiene potencia suficiente para efectuar propulsión de largo alcance.

Es posible que te lo puedas cargar a través del núcleo del condensador que tiene en el centro, pero tencuidado porque la presencia del enemigo es como para pensárselo.



**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Núcleo del condensador
Nodrizas Harbinger
Cazas Widow

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Wyvern
Exploradores Stinger

**TÁCTICA**

Al igual que antes, manténte alejado de los Harbingers hasta que no hayas ajustado las cuentas con los Carriers. Una vez que los hayas destruido, ponte debajo del Harbinger (el punto débil, ¿recuerdas?) para volarlo. Cuando lo hayas eliminado, ve a por el condensador; usa los torpedos de largo alcance. Entonces puedes ocuparte del último Harbinger: te sitúas debajo y lo haces estallar, ya sabes.

## SECTOR 2-1

**INFORME**

La actividad militar en Kotan Kai ha aumentado, lo que nos hace pensar que están planeando una ofensiva. A ti te toca enfrentarte a un escuadrón de naves Broadsword con escolta de cazas Incursor que se dirigen a una cita con otros grupos de combate en una base Kotan.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Buques Broadsword

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Incursor

**TÁCTICA**

Intenta rodear por atrás al escuadrón para evitar a los Incursors; no te molestes en pelearte con éstos porque lo que de verdad te importa son los Broadswords. Limítate a disparar contra los que intenten tenderte una emboscada y quítales los power-ups, ya que tienes que ir recolectando combustible y escudos.

Usa los misiles de asalto y los torpedos para diezmar a los Broadswords, pero no te acerques demasiado porque la onda expansiva de la explosión podría alcanzarte.

## SECTOR 2-2

**INFORME**

El servicio de inteligencia ha localizado una de las bases Kotan Kai que pueden estar dando soporte a la ofensiva que se está montando contra nosotros. Dispone de puerto espacial y servicio de reparación tanto para los cazas como para naves más grandes.

Dejar KO al Reactor Gyro debería bastar para desestabilizar el sistema de energía y dejar a la base fuera de juego. Ojo con las unidades Smartgun de autodefensa.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Giroscopio del reactor de la base
Buques Broadsword

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Incursor
Cazas de ataque Tyrant

**TÁCTICA**

La dificultad de esta misión no es nada del otro jueves. Primero despeja los alrededores —es decir, liquida a los cazas que te ronden— y luego aplasta a los Broadswords procurando, una vez más, que la explosión no se te lleve a ti también por delante. Ahora puedes atacar libremente al giroscopio del reactor. Seguramente necesitarás el turbo para alcanzar a la base, y entonces deberás acercarte hasta tener al giroscopio a tiro de todo tu armamento. Si te acercas mucho, retírate un poco antes de volver a atacar.

## SECTOR 2-3

**INFORME**

En estos momentos la cosa consiste en acumular fuerzas para hacer frente a la escalada de hostilidades provocada por los Kotan Kai, para lo cual estamos desplazando naves más pesadas hacia la zona. Dos de nuestros cruceros Salamander se encuentran bajo la amenaza de ataque de un grupo Kotan que los ha interceptado. Defiende estas naves y céntrate en los Tyrant dotados de torpedos a la hora de atacar.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Cazas de ataque Tyrant
Cazas Incursor

**TÁCTICA**

Se trata de otra misión en la que intervienen las molestas escoltas, pero esta vez tienes que proteger a dos de tus naves (sólo te puedes permitir perder una de ellas). Al igual que antes, no te alejes demasiado de tus naves y, por supuesto, evita dispararles o chocar con ellas.

Como has leído en el informe, préstales una especial atención a las naves Tyrant, que son más peligrosas; una vez que hayas terminado con ellas, resulta bastante fácil acabar con el resto de Incursors.



## SECTOR 2-4

**INFORME**

Aunque nuestros contraataques han tenido éxito, en muchos de ellos hemos sufrido pérdidas más serias de lo esperado, por lo que resulta de vital importancia recuperar a las naves dañadas. Uno de nuestros Salamanders se ha quedado con el sistema de guía totalmente inoperante, por lo que se dirige derechito a la línea de fuego del enemigo. Destruye a todas sus naves de ataque y su base con el fin de







asegurar la supervivencia del pobre Salamander descarriado.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Buques Broadsword
Base Kotan Kai

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cazas de ataque Tyrant

**TÁCTICA**
Sin moverte de al lado del Salamander, estáte al loro de los Tyrant que merodeen por ahí e intercepta a los dos Broadswords (los láseres mejorados los destruyen más rápidamente) antes de que ellos puedan cebarse contigo. Intenta meterte entre ellos y el Salamander para que te ataquen a ti.

No te preocupes por recoger power-ups, a menos que los necesites realmente; el tiempo es oro. Defiende al Salamander de más Tyrants sin dejar de vigilar el radar por si aparecen otros puntos rojos indicando la presencia de más Broadswords; si los hay, intercéptalos. Ahora tienes que destruir la base Kotan antes de que el Salamander se les ponga a tiro, o sea que cuélate hasta llegar junto al Reactor Gyro para volarlo.

## SECTOR 3-1

**INFORME**
Nuestro anterior repliegue en plena confrontación ha tenido su precio, pero la decisión se ha tomado para llevar a cabo una serie de ataques preventivos con el fin de demostrar que no estamos dispuestos a tolerar agresiones de los Kotan. Serás enviado a destruir a unos cruceros enemigos Eclipse que vuelven a casa con su escolta. No dejes ningún superviviente.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Cruceros Eclipse
Cazas Feral

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cazas Gyre

**TÁCTICA**
Una vez que hayas superado el asalto inicial de cazas, esta misión no presentará mayores complicaciones. Manténte alejado de los Cruisers mientras te enfrentas con los Ferals y los Gyres. Cuando te hayas cargado a los cazas estarás en situación de atacar a los Eclipse Cruisers. Empieza por uno de los que se encuentran en el extremo para que no te ataquen desde ambos flancos. Sitúate en la línea de fuego y despáchate a gusto con lásers y torpedos; pero, una vez más, no te acerques demasiado si no quieres que la explosión te pille a ti también.

Luego liquida a los otros dos siguiendo esta misma estrategia.

## SECTOR 3-2

**INFORME**
Las flotas de cruceros enemigos están utilizando estaciones de repuesto en el espacio exterior para incrementar su rango de acción. Hemos localizado una de esas bases con dos naves repostando. Mientras están atracadas son más vulnerables, y destruirlas estando cerca de la base podría causar serios daños. Alerta con las defensas de la base.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Cruceros Eclipse
Cazas Feral

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cazas Gyre

**TÁCTICA**
Distánciate de la base para enfrentarte a los cazas enemigos. Elimina primero a los Ferals, que son más peligrosos, utilizando misiles guiados (si los tienes, claro). Cuando ya no quede ni uno, maniobra para meterte debajo de los cruceros Eclipse y mándales unos cuantos lásers y torpedos. Para completar la misión tienes que cargártelos a los dos.



## SECTOR 3-3

**INFORME**
Algunas de nuestras naves ligeras de transporte de tropas especiales Xon se han puesto a tiro de las naves Kotan que patrullan por este sector. Para el enemigo, la destrucción de estas naves representaría una gran victoria, así que hay que evitarlo. Los cazas Feral encabezarán el ataque con misiles mediante Gyres que dispensarán fuego de cobertura.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Cazas Feral

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cazas Gyre

**TÁCTICA**
Otra de esas misiones con escolta. Sólo con salvar el pellejo a uno de los tres Xons habrás salido airoso del apuro, aunque cada nave perdida te cuesta 10.000 puntos.

Ve a interceptar la ola de cazas enemigos que se acercan y luego retírate hacia las naves Xon para protegerlas. Manténte cerca y elimina a los cazas que ataquen, intentando además interceptar a los Ferals (puntos rojos) antes de que estén lo suficientemente cerca como para que sus misiles alcancen a tus Xons.

## SECTOR 3-4

**INFORME**
Ha llegado el momento de nuestra cacería; las naves exploradoras han detectado una gran reserva enemiga de combustible en su ángulo de tiro. Tu tarea consiste en liquidar al contingente de cazas Gyre que vigilan la base para que podamos entrar y hacernos con las reservas de combustible. Cuidado con los Kotan, porque sin duda intentarán infiltrarse en la base.



**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Cruceros Eclipse
Cazas Feral

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Gyre Fighters

**TÁCTICA**
Como siempre, plántale cara a la ola de cazas Gyre. De todas formas, pronto se te presenta una amenaza más potente en forma de Ferals. En cuanto veas sus puntos rojos en el radar, intercéptalos con misiles guiados para eliminarlos rápidamente. Entonces puedes ir a atacar al Eclipse Carrier antes de se acerque demasiado a la base de combustible; ponte debajo para hacerla estallar mediante lásers y torpedos. Pronto habrás completado la misión.



## LAS NAVES DEL JUGADOR

**Shield Upgrade 1**
Precio: 25.000
Uso: infinito
La actualización del escudo es la primera que deberías hacer porque la necesitarás para sobrevivir.

**Laser Upgrade 1**
Precio: 20.000
Uso: infinito
Muy útil para liquidar mucho más rápido a los enemigos esos. ¡Compra! ¡Compra!

**Assault Rocket**
Precio: 20.000
Uso: munición (150)
No es la mejor arma; los lásers actualizados son mejores para barrer los escuadrones enemigos.

**Homing Missile**
Precio: 80.000
Uso: munición (60)
El misil guiado es el mejor amigo del hombre en Blast Radius. Imprescindible para enfrentarse a los cazas enemigos más potentes.

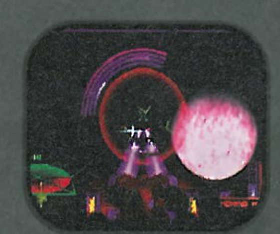
**Shield Upgrade 2**
Precio: 90.000
Uso: infinito
Cómpralo lo antes que puedas: lo necesitarás en las últimas misiones.

**ECM Pod**
Precio: 110.000
Uso: infinito
Una herramienta esencial para despistar a los misiles enemigos.

**Laser Upgrade 2**
Precio: 150.000
Uso: infinito
Los lásers son tu arma básica, o sea que actualízalos tan pronto como puedas.

**Cluster Bomb**
Precio: 350.000
Uso: munición (10)
Desata una nube de pequeñas explosiones que, en nuestra opinión, no sirven para gran cosa.

**Lock-On Laser**
Precio: 440.000
Uso: infinito
Apunta a los cazas enemigos a distancia corta y lo freirás con una serie de rayos láser especiales. No está mal.





Usa las contramedidas electrónicas ECM para esquivar los misiles "buscadores de calor" que los Visceras te lanzarán.



En el Sector 4-2, los torpedos te servirán para cargarte los dos Alpha Guntugs desde larga distancia.

## SECTOR 4-1

**INFORME**

Nuestros servicios de inteligencia sugieren que los Kotan Kai están alistando a fuerzas mercenarias que luchen para ellos. Su equipamiento puede estar pasado, pero son pilotos hábiles y experimentados. Llevan un crucero Pulsar que supuestamente se había perdido en combate. Rescata la nave. ¿Cómo? Muy fácil: cárgate a los que la tienen.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

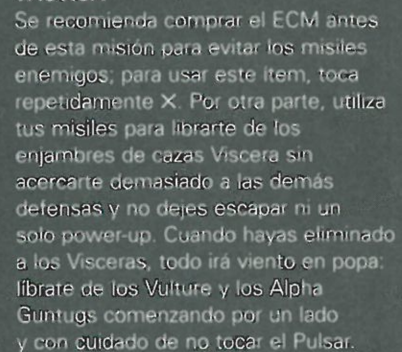
Alpha Guntugs

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Viscera
Buques Vulture

**TÁCTICA**

Se recomienda comprar el ECM antes de esta misión para evitar los misiles enemigos; para usar este ítem, toca repetidamente X. Por otra parte, utiliza tus misiles para librarte de los enjambres de cazas Viscera sin acercarte demasiado a las demás defensas y no dejes escapar ni un solo power-up. Cuando hayas eliminado a los Visceras, todo irá viento en popa: líbrate de los Vulture y los Alpha Guntugs comenzando por un lado y con cuidado de no tocar el Pulsar.



## SECTOR 4-2

**INFORME**

Sabemos que los mercenarios enemigos están utilizando un grupo de asteroides para sus operaciones; creemos que no se están quietos y que nunca establecen una base permanente. Investiga estos asteroides y acaba con todos los enemigos que encuentres.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Alpha Guntugs
Buques Vulture

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Viscera

**TÁCTICA**

Similar a la misión anterior. Evita chocar con los asteroides durante la batalla contra el escuadrón de Visceras que te encontrarás. Intenta aislar a cada uno de los cazas: si la cosa se pone muy peluda, enchufa el turbo y lárgate para intentarlo por otro lado. Sobre todo, que no se te escape ningún power-up. Cuando ya no queden Visceras sólo tendrás que destruir los tres Vultures y los dos Alpha Guntugs.



Evita pegártela con los asteroides mientras luchas con los malvados Visceras.

## SECTOR 4-3

**INFORME**

Los mercenarios Kotan han recuperado en secreto viejos buques espaciales de guerra. Han construido un puerto espacial muy bien defendido en uno de sus grupos de asteroides y almacenan unos cuantos cruceros Scather en la zona. Destruye estas naves y todas las defensas que puedas.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Cruceros Scather

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Rock Sentries
Cazas Viscera

**TÁCTICA**

Manténte fuera del alcance de los asteroides y de las defensas enemigas hasta que hayas acabado con los Visceras. Si te reciben con demasiados láseres y misiles, echa mano del turbo y vuelve por otro lado. Cuando los Visceras hayan pasado a la historia, el Scather estará solito y podrás atacarle con torpedos desde una distancia segura. Antes de dedicarte al segundo Scather, líbrate de uno de los Rock Sentries que lo protegen.

## SECTOR 4-4

**INFORME**

Una exploración de largo alcance efectuada sobre todas las zonas espaciales conocidas ha revelado que un asteroide de gran tamaño posee una densidad extrañamente alta y realiza unas emisiones muy inusuales. Sospechamos que esta anomalía se debe a algún tipo de instalación enemiga y que existe una alta concentración de naves enemigas en el área. Investiga y ataca la fuente de las emisiones. Ten los ojos abiertos por si aparecen cazas enemigos.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Base desconocida del asteroide
Buque Vulture

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Rock Sentries
Cazas Viscera

**TÁCTICA**

En lugar de enfrentarte a las hordas de Visceras, es mejor ir directamente a por el Main Sensor. Mete la directa hacia él y destruye el asteroide con láseres y misiles guiados.

Recoge los dos power-ups (entre ellos, con un poco de suerte, habrá un escudo) y ve por el Vulture. Si le envías unos cuantos misiles automáticos, la misión pronto estará cumplida y, como recompensa, recibirás una versión actualizada de tu nave.

## SECTOR 5-1

**INFORME**

El Kotan Kai Fighter Arm tiene unas cuantas plataformas orbitales de cazas para proteger sus planetas más importantes, y contra ellos intentamos lanzar un asalto. Las plataformas forman la primera línea de defensa. Elimina tantos cazas como puedas; si la base despliega Distress Beacons para despistarte, aniquílalos para activar el mecanismo de autodestrucción y sal pitando.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Cazas de choque Scimitar
Distress Beacons

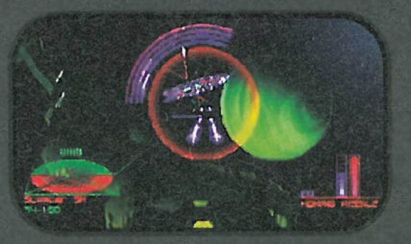
**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cazas Infidel

**TÁCTICA**

Tendrás que vértelas con un escuadrón enterito de cazas enemigos: primero envía misiles a los más peligrosos, los Scimitars, acercándote bastante para evitar que puedan anular tus proyectiles. A continuación, ocúpate de los Infidels y prepárate para cuando lleguen más Scimitars.

Cuando la base despliegue sus Distress Beacons, llegará otro par de Scimitars. Extermínalos, liquida a los Infidels que queden y cárgate los Missile Pods y los tres Distress Beacons; la misión acabará antes de que la base se autodestruya.



## SECTOR 5-2

**INFORME**

Los ataques de Kotan contra nuestras líneas de suministro continúan siendo un lastre para nuestras fuerzas. Un grupo enemigo concreto ha conseguido infligir graves daños a nuestra flota logística, y continúa amenazándola. Tienes que escoltar un convoy de transportadores armados Atlas que se encontrarán con fuerzas enemigas. La clave de la victoria estriba en la formación y el orden de ataque.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**

Cazas de choque Scimitar

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**

Cruceros Proteus

**TÁCTICA**

Para ganar la misión sólo tienes que conseguir que sobreviva uno de los Atlas, lo que no está mal porque es bastante difícil salvarlos a los tres. Un par de Scimitars lideran el ataque enemigo, así que lo primero que harás será acogerlos con misiles guiados. Luego utiliza una táctica similar contra los Infidel, que llegarán lanzándote misiles. Quédate cerca de los Atlas para mantener a raya a las oleadas de Scimitars e Infidels que irán atacándote. Cuando veas la tercera pareja de Scimitars en el radar, intercéptalos y destrúyelos, y habrás cumplido la misión. A otra cosa, mariposa.



## SECTOR 5-3

**INFORME**
Cuando intentaba cortar el avance Kotan, uno de nuestros grupos de ataque Salamander ha sido emboscado y se encuentra en inferioridad numérica. Tu intervención puede inclinar la balanza a nuestro favor.

Recuerda utilizar el fuego de cobertura de los Salamanders cuando te aproximes a los cazas enemigos.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Cazas de choque Scimitar

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cruceros Proteus
Cazas Infidel

**TÁCTICA**
Existe una forma rápida y fácil de cumplir esta misión. Quédate cerca de un Salamander y dispara misiles guiados a cada uno de los Infidel que se aproxime mientras utilizas tus mecanismos antimisiles. Espera hasta que aparezcan puntos rojos en el radar y entonces intercepta a los Scimitar para acabar la misión y ganar un bonus de tiempo muy importante.

## SECTOR 5-4

**INFORME**
Tras repeler las incursiones Kotan sobre nuestras flotas de abastecimiento tenemos que neutralizar su capacidad para realizar ataques tan lejos de su base.

Hemos localizado una de las estaciones espaciales móviles desde las que repostan combustible y arman sus ejércitos por detrás de la línea del frente. Un ataque directo no serviría de nada, o sea que tendrás que destruir las unidades de navegación de la estación para inutilizarla.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Estación espacial móvil
Cazas de choque Scimitar

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cazas Infidel
Cruceros Proteus

**TÁCTICA**
Avanza con el turbo a toda velocidad hasta la Docking Station y elimina la primera de las cuatro unidades de navegación con láseres y torpedos. Emplea las contramedidas electrónicas ECM para librarte de los misiles enemigos y cárgate a los cazas enemigos Prowler si necesitas power-ups con urgencia.

Continúa destruyendo las unidades de navegación para inutilizar la estación, pero evita el anillo láser y recoge los fantásticos power-ups que encontrarás.

Luego convierte a los Scimitars en chatarra espacial y habrás cumplido la misión.

## SECTOR 6-1

**INFORME**
El Kotan Kai ha llevado cruceros-nodriza Harbinger Carrier Craft al frente. Creemos que estas naves, que están evitando los riesgos a cualquier precio, transportan armas experimentales. Uno de nuestros grupos de ataque Orca ha salido para interceptarlas.

Ocúpate del ala de cazas enemigos para que los Orca tengan las máximas probabilidades de alcanzar su objetivo.

**OBJETIVO PRINCIPAL**
Cruceros Harbinger
Interceptores Zephyr

**OBJETIVO SECUNDARIO**
Prowler Fighters

**TÁCTICA**
Avanza hacia el escuadrón de Prowlers para destruir los cazas enemigos dispara Decoys para esquivar sus misiles. Cuando hayas acabado con ellos, dirígete a los Harbinger y destrúyelos; habrás neutralizado la amenaza contra tus Orcas. Luego aniquila a los Prowlers restantes.

Cuando los Orcas aparezcan en el radar, ayúdales a enfrentarse a los Prowler y liquida a los Zephyr para completar el encarguito.

## SECTOR 6-2

**INFORME**
Uno de nuestros buques insignia Vorn ha sido capturado y conducido a una base de comunicaciones Kotan. La tripulación superviviente está usando todo el combustible que les queda para mantener su escudo, pero los Kotan emplean un Field Blade para romperlo y penetrar en la nave.

La única forma de impedirlo es destruir los dispositivos sensores y de exploración de la base enemiga para provocar una detención del suministro de energía. Tenemos poco tiempo.

**OBJETIVO PRINCIPAL**
Equipamiento sensor de la base enemiga

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cruceros Aphelion
Cazas Prowler

**TÁCTICA**
No te molestes en intentar defender los Salamanders contra la horda de cazas enemigos. Lo más importante es no perder tiempo, de modo que ve inmediatamente a por los Hypersensors y Mass Detectors para acabar con ellos.

Acércate tanto como puedas y machácalos con láseres y torpedos; además, probablemente conseguirás unos power-ups decentes. Concéntrate en destruirlos tan rápido como sea posible y la misión se acabará en un santiamén.

## SECTOR 6-3

**INFORME**
Un escuadrón de asalto de Xon Troopships con una escolta de naves Orca se prepara para atacar una base planetaria estratégica Kotan Kai.

Se espera una resistencia tenaz, de modo que se te necesita para respaldar el asalto. Quédate con los Orcas para maximizar el fuego sobre el enemigo, pero no pierdas de vista los Troopships.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Cruceros Aphelion
Cazas Prowlers

**TÁCTICA**
No te quedes esperando a que te aborden los Aphelions; ve de cabeza a por el más cercano y destrúyelos todos lo más rápido posible para que no ataquen a tus Xons. Cuando la zona esté limpia, intercepta a los Prowlers comenzando por el que esté más cerca de los Xons. Una vez destruido el último Prowler, la misión se habrá acabado.

## SECTOR 6-4

**INFORME**
Acabamos de hallar lo que creemos que es una base espacial de gran envergadura y hemos enviado una flota para sorprender a las fuerzas Kotan.

Tienes que proporcionar fuego de cobertura y tratar de destruir la estación. Si eliminas los módulos del escudo de la base, su unidad de refrigeración será vulnerable a nuestros misiles.

**OBJETIVOS PRINCIPALES**
Base espacial Kotan
Cruceros Eclipse
Interceptores Zephyr

**OBJETIVOS SECUNDARIOS**
Cazas de ataque Tyrant
Cazas Feral

**TÁCTICA**
El objetivo prioritario es defender tus naves Spearhead; para acabar esta misión no hay ningún atajo, o sea que te lo tendrás que currar. Ve directamente a por el crucero enemigo Eclipse y destrúyelo antes de que se pueda acercar a tu flota. Retrocede hasta los Spearheads para protegerlos de los cazas enemigos y sal de en medio si te atacan los letales Zephyr con sus misiles guiados por láser. Después tendrás que cargarte un segundo Eclipse antes de que se lance sobre tus Spearheads.

Limpia la zona de cazas enemigos y, por fin, podrás dirigirte a la base enemiga. Primero destruye los módulos de escudo Field Modules para que la Cooling Unit quede al descubierto. Cuando la aniquiles habrás ganado esta batalla, pero la guerra no acaba ahí...

Intenta destruir los dos Eclipses antes de que puedan atacar tus Spearheads.

Si arrasas los cuatro Field Modules de la base enemiga tendrás a tu alcance la clave de la batalla: la Cooling Unit.

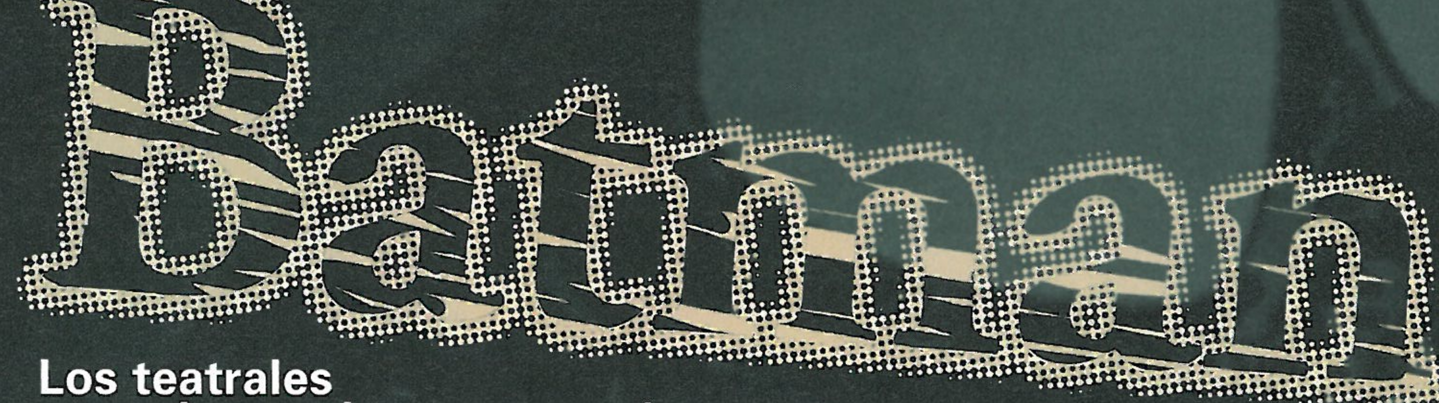




LIBRO DE RUTA

*Editor:* Acclaim
*Distribuidor:* New Software Cente
*Precio:* 8.990 pesetas




**Los teatrales cruzados vuelven a por más aventuras estrafalarias en este juego basado en la película. Ellos ponen el cuerpo y los héroes de PLANETSTATION completamos la oferta con una completa guía llena de «¡blams!» y «¡ka-pows!».**




## BAT-CUEVA

Empiezas frente al bat-ordenador (Batcomputer). Aquí es donde vienes a analizar pistas, ver el mapa de Gotham City y cargar o guardar partidas. Hay tres vestuarios adonde vas a cambiar los bat-personajes o a proveerte de los Batarangs, que son las armas que usa cada héroe.

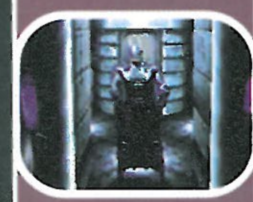
También hay dos cuevas a izquierda y derecha del bat-ordenador. Aquí es donde vas para reponer energía o células perdidas. Puedes practicar tus habilidades en la bat-lucha contra un enemigo holográfico en el extremo oeste de la cueva, cerca de la cámara ropera de Batgirl.

También puedes practicar tu puntería con los blancos que hay en el área del extremo norte de la bat-cueva (Batcave). Cuando hayas acabado en la bat-cueva, sube por cualquiera de las escaleras al bat-móvil (Batmobile).

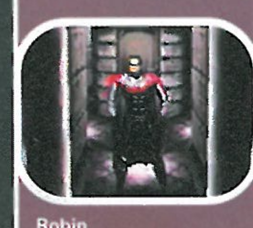
### ¿QUIÉN VAS A SER HOY?



**Batgirl**
Más rápida y ligera.



**Batman**
Más fuerte y corpulento.



**Robin**
Más ágil y delgado.






## MUSEO

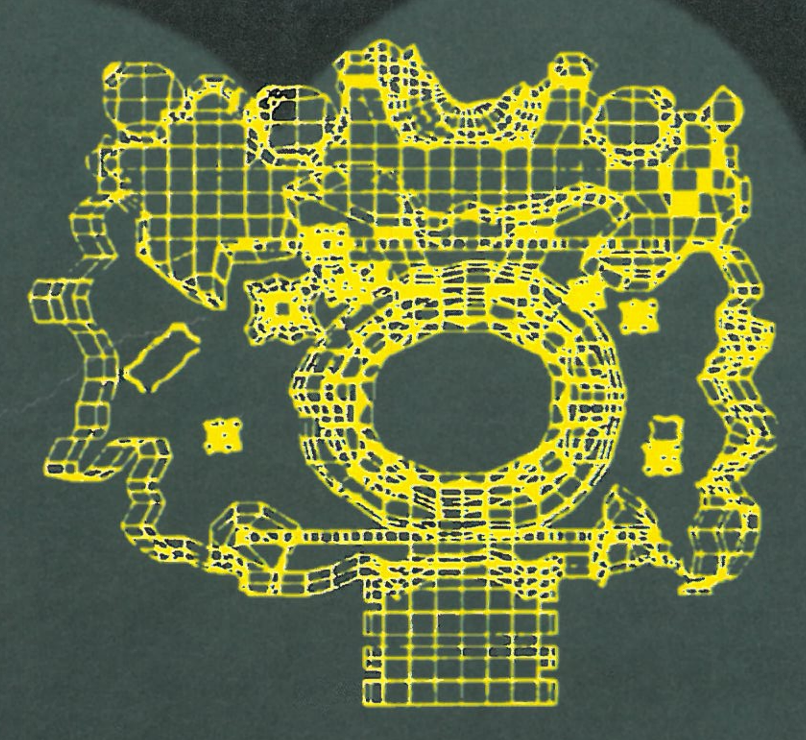
**Enemigos: Snow Thugs (matones de nieve), Mr. Freeze**

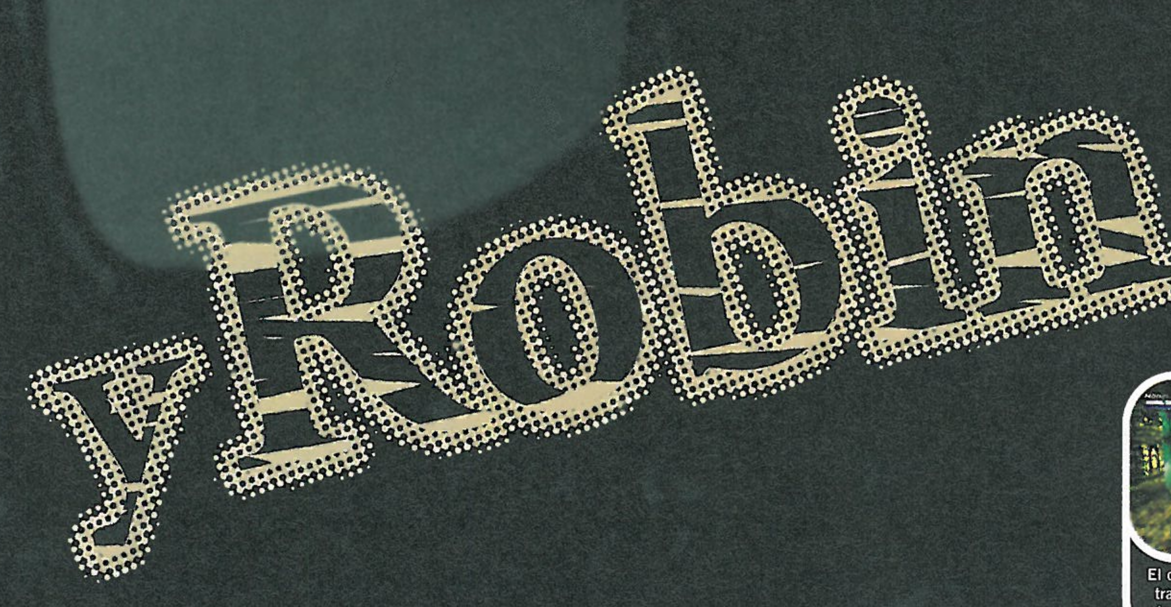
Apenas entrar en el museo te enfrentarás al primero de los matones de nieve. Continúa hacia delante (espera a que la alarma se dispare) siguiendo las escaleras y al final te hallarás en la sala principal.

Te atacarán de inmediato varias oleadas de enemigos hasta que a la fuerza aparece el mismísimo Mr. Freeze. Este enemigo frío como el hielo llegará desde la cabaña azteca (Aztec Hut) que hay en lo alto de las escaleras del fondo del hall principal; si aparece cerca del busto (Head Statue) del medio de la sala, querrá decir que has tardado demasiado y que ya está robando el diamante (Diamond).

El diamante está protegido por una barrera láser. Si esperas demasiado, Mr. Freeze la desactivará y robará el diamante. Corre al podio del busto (Head Podium Statue) y pulsa DO (HACER). Una cámara te mostrará adónde has de ir para apagar la barrera, y te indicará en qué orden.

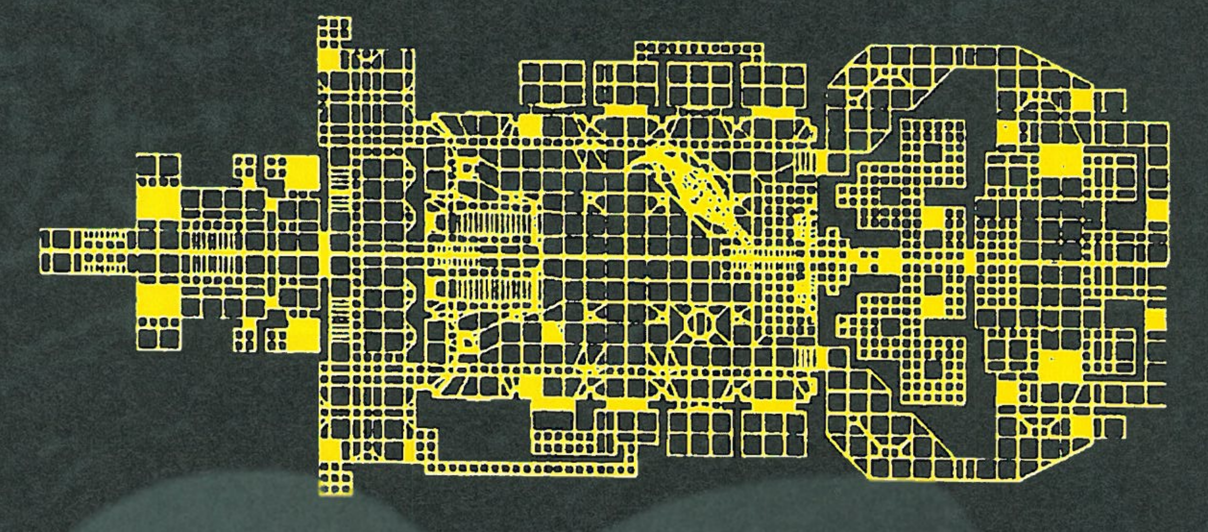
El primer interruptor está tras la primera vidriera del balcón derecho (de cara a la sala principal). Hallarás el segundo en una sala secreta bajo la oficina del hall de la entrada.








El chico maravillas pasa tan tranquilo ante unas jaulas sin saber de las arañas que hay por allí cerca.

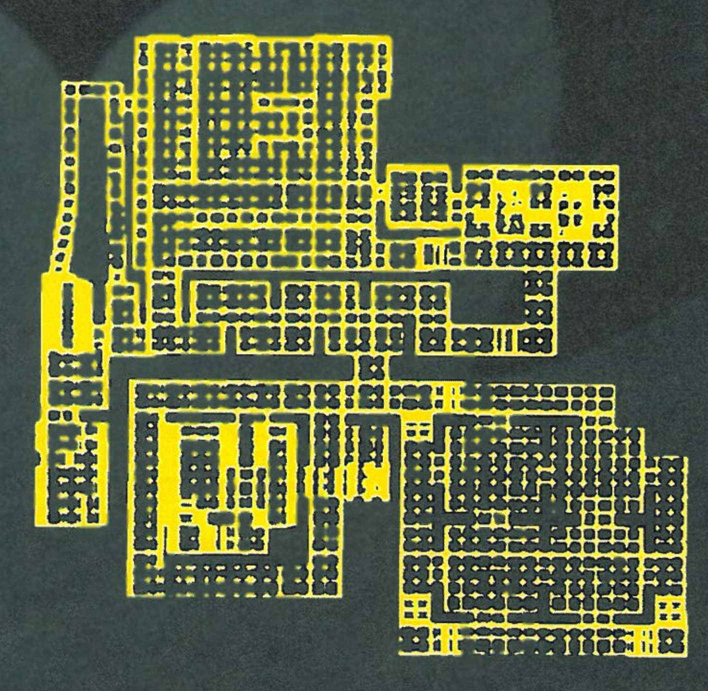




¡Hurra! El diamante es todo tuyo, así que vuelve a las calles en busca de más pistas bobas.



Batgirl va a todo trapo por las peligrosas calles de Gotham buscando su próxima pista.



## SECRETO

Los montacargas del hall de la entrada de delante suben y bajan cuando pulsas el panel de control de la pared; si encuentras las dos llaves de seguridad (una para cada uno) puedes bajar el ascensor a una sala secreta. Las llaves están en los despachos.

## MUNDO DE ANILLOS

**Enemigos: Snow Thugs, Frosty**

En cuanto cruces la entrada principal deberás encargarte de unos cuantos enemigos. Según en qué momento hayas entrado en el nivel, los enemigos darán o no objetos al ser derrotados. Hay dos puertas en la zona de la entrada principal que llevan hacia la cámara de caudales donde se guarda el diamante; todos los personajes pueden romper estas puertas. Tras pasar por las diversas zonas



Si registras todas las áreas de los niveles hallarás objetos y pistas especiales que no están a la vista.

## LA CASA FANTASMA

**Enemigos: Snow Thugs, Mr. Freeze**
La cámara inicial espera en la puerta de la cámara acorazada roja y luego muestra el diamante que hay dentro. Debes abrirla y rescatar el diamante antes de que Mr. Freeze le eche sus gélidas manos encima. Durante la alarma no puedes avanzar demasiado: incluso aunque seas tú quien la haga saltar no puedes avanzar demasiado.




Durante la alarma o después de ella, accederás al área del nordeste del Glitterati. Aquí hallarás el primer panel para desconectar la alarma.

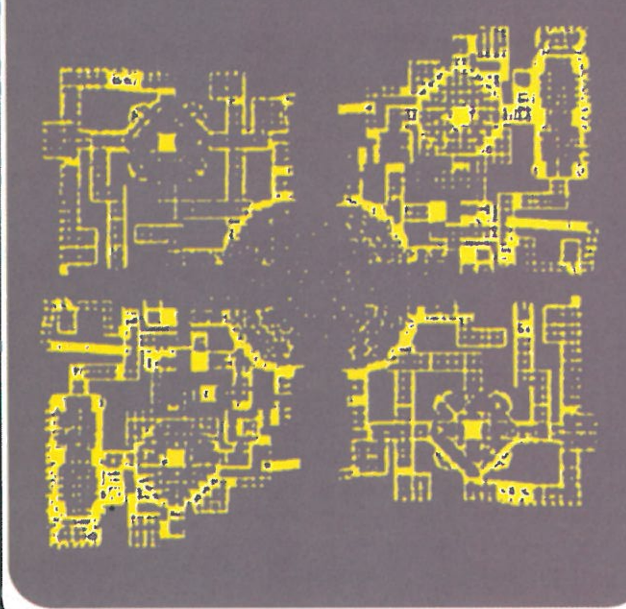
Durante el resto del nivel, cuando te acerques a algo cerrado y pulses DO, verás una cámara que te mostrará dónde puedes encontrar el panel de control apropiado para esa puerta en particular. Además, hay un código de color para las cuatro secciones del nivel.

Una vez que encuentres el primer panel en la sección del despacho del nordeste podrás llegar a la primera puerta de la cámara acorazada. Al pulsarla verás que el panel para ella está en la sección del sudeste del edificio. De camino a la cámara hallarás varias puertas que te bloquean el paso: tan sólo pulsa HACER en cada una para saber dónde está el panel de alarma pertinente (se encuentran en las oficinas del sudeste).

Cuando al final llegues al panel de la puerta de la cámara acorazada que hay en los despachos del piso superior, descubrirás que el enemigo ya se te ha adelantado con la cámara y el diamante. Ahora debes correr al área principal y derrotarlo. Si tienes éxito, se te mostrará otra cámara que presenta un ascensor abovedado en el que hay otro diamante pequeño (Small Diamond). Está en el área dorada del sudeste. Verás una puerta que bloquea el paso a dicha área. Para levantar la puerta debes volver a la cámara recién abierta, donde encontrarás el panel necesario.

Una vez izada la puerta, entra en el área del sudoeste; sólo podrás acceder al ascensor. Ve con él al nivel más alto y hallarás el panel de desconexión de la alarma para el resto de puertas de este área. Si te haces con el pequeño diamante de esta zona (o si se hace muy tarde), la cámara acorazada del área principal se abrirá. Una cámara mostrará entonces cómo Mr. Freeze toma el diamante. Si eres lo bastante rápido podrás luchar con el hombre de hielo y echarle el guante al diamante; si no, Mr. Freeze escapará.

**SECRETO**
Hay una ventana justo fuera de la sala principal que es destructible. Justo detrás hay un enemigo y un objeto. También verás un panel detrás que abre las puertas de las áreas del noroeste.



—venciendo a todos los enemigos de las Áreas 1 y 7—, pulsa el botón DO cuando llegues a la caja y una cámara mostrará un interruptor en el sótano. Tienes que pulsarlo a fin de proseguir. Una vez dentro de la cámara acorazada verás varias puertas cerradas.

Si entras en las salas en el orden correcto pulsando sólo el botón DO encontrarás el diamante sin tener que enfrentarte a Frosty; de lo contrario tendrás que hacerle frente para obtener el diamante. Además, si tardas demasiado, deberás pelear con Frosty o perder el diamante.

Hay una luz ligeramente parpadeante que ayuda a mostrar el orden correcto en que deberían abrirse las puertas.

### SECRETO

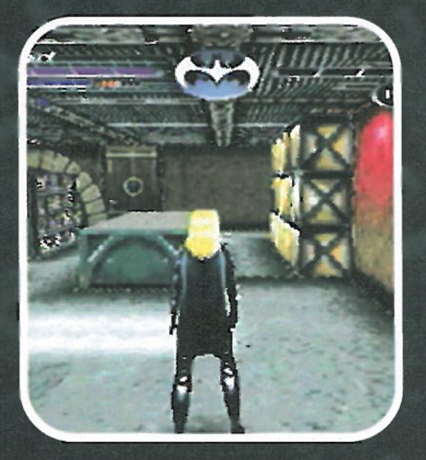
En el Área 1 hay dos ascensores secretos. Para activarlos y hacerte con el objeto debes ir por el respiradero que hay a la izquierda de la entrada principal. Los dos únicos personajes que caben por ahí son Robin y Batgirl. Una vez que entres en la sala a través del respiradero, verás un interruptor que activará el ascensor.

## LAS JOYAS DE LA CORONA

**Enemigos: Snow Thugs, Frosty**
En la entrada principal verás una serie de salas pequeñas; en cada una de ellas hay un interruptor o un secreto. También hay un buen número de enemigos que vienen de las salitas, del ascensor (A) y de otras partes del mapa.

Los interruptores de las dos salitas de la entrada principal activan dos de las cinco puertas de la cámara acorazada, donde se necesitan al menos cuatro interruptores para llegar al diamante. Sigue el mapa hasta el Área 5 y hallarás dos puertas destructibles que dan a distintas partes del mapa: una te llevará al Área 6, donde hay un puzzle con el ascensor; la otra conduce a la cámara acorazada. Ambas Áreas llevan a tres nuevos interruptores.

Cuando hayas acabado con todos los enemigos de las Áreas 6 y 7 y hayas pulsado los cinco interruptores, puedes dirigirte a la cámara y tomar el diamante y la pista de las salas A y B. En el Área 7 sigue la ruta hasta llegar a los tres suelos que se hunden. Usa las Jet Boots (botas jet) para alcanzar el otro lado. Si no llegas a tiempo tendrás que luchar con Frosty por el diamante o bien perderlo definitivamente.



### SECRETO

Es una salita que hay al fondo a la derecha en el Área 2. La puerta que da a esta sala no es destructible. No obstante, Batman, Robin o Batgirl pueden entrar en el respiradero junto a la puerta. En esta sala verás un interruptor que lleva a la cámara y algunos objetos que te hacen mucha falta.



## ORO Y PRODIGIO

**Enemigos: Snow Thugs, Frosty**
Según en qué momento hayas entrado en el nivel, uno de los enemigos de aquí te dará o no un objeto de pista (Clue) o energía (Power) por matarlo. Usa una bomba o bien un combo de golpes para destruir las dos puertas principales. Existen dos rutas por las que puedes ir: primero, avanza directamente por la puerta de la entrada principal y ve derrotando a los enemigos hasta llegar al sótano (Área 5). Aquí encontrarás el interruptor que abre la cámara acorazada.

Luego ve por la puerta de la derecha de la entrada principal y llegarás al Área 2, una pequeña sala laberíntica con bastantes enemigos; cada uno te dará un objeto. Sigue adelante hasta llegar al pequeño sótano del Área 3.

Debes saltar por las cajas para llegar a la zona de la cámara. Una vez en la primera puerta de la caja acorazada, pulsa DO y la cámara te mostrará dónde encontrar el interruptor. Para abrir la cámara acorazada debes seguir el código de color que tiene en la puerta. Pulsa en todos los paneles hasta que muestren el mismo color y la cámara quedará desbloqueada. Pulsa DO sobre ella y la puerta se abrirá.De nuevo se te plantea el mismo puzzle, esta vez para la segunda cámara (código de colores).

La tercera cámara es algo más complicada: una vez que vuelves verdes todos los paneles y pulsas HACER, el color bloqueado cambia de verde a azul. Ahora debes efectuar la combinación en azul para abrir la última puerta.

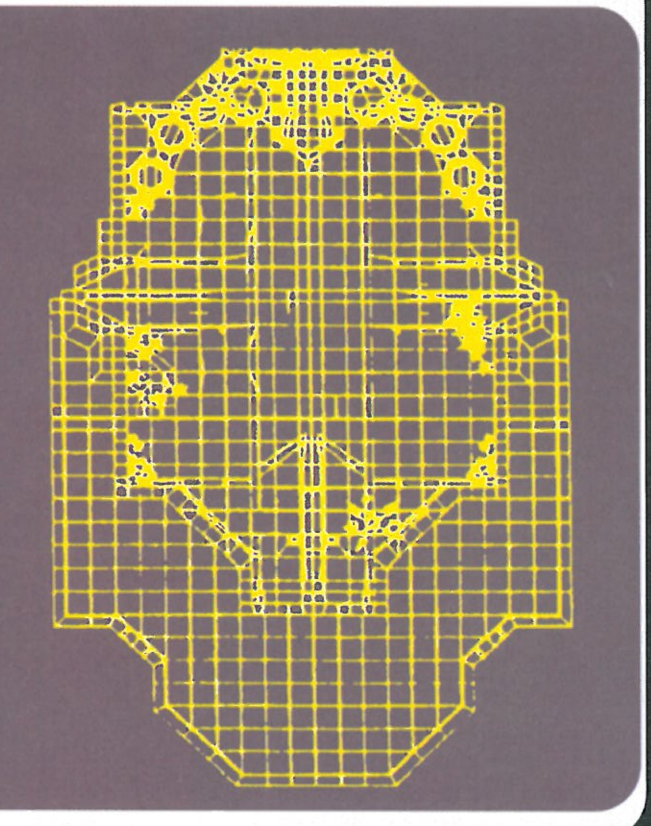
## JARDINES BOTÁNICOS

**Enemigos: Snow Thugs, Frosty, Mr. Freeze**
Matando a los enemigos iniciales se abrirán las puertas del jardín y podrás entrar. Al derrotar a las hordas de enemigos que te vienen hallarás diversos objetos que te ayudarán en tu bat-misión. Más te vale esquivar las bombas carámbano que explotan cuando te acercas demasiado. El hielo también congelará el suelo, al menos hasta que aparezca Frosty.

Cuando éste se presente al fin, intentará robar el diamante. Si logras atrapar al muy cerdo antes de que escape, tendrás la oportunidad de luchar por el diamante. Si le ganas y consigues el diamante, aparecen varios enemigos más antes de que el jefazo intente escapar. Tras derrotar a todos los sicarios de Freeze, le verás huir por la boca del dragón; a perseguirlo tocan.

**SECRETO**
Si pulsas DO delante del pequeño podio del jardín, hallarás algunos objetos de energía.



## SECRETO

En el Área 7 (esquina izquierda superior del mapa) hay una zona de sótano. Tienes que caer por la trampilla para bajar. Una vez dentro de la zona secreta encontrarás algunos objetos muy útiles.




¡Nuestro cornudo héroe no pierde detalle del trasero de su enemiga!

## SEDE CENTRAL DE LA POLICÍA

**Enemigos: Broomen (hombres escoba), Bane, Poison Ivy**
Al empezar el nivel verás un pasillo estrecho. A la izquierda hay tres salas: la primera y la segunda contienen enemigos y artículos; la última lleva fuera de la sede central de la policía y hacia el Batlite (bat-luz).
**Nota:** Debes subir al tejado y vencer a Bane y a Poison Ivy antes de que puedan destruir el Batlite.

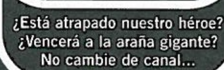
Tras cascar a todos los enemigos de las tres salas, sal al balcón. Verás una puerta al fondo a la izquierda: no se puede destruir, así que hace falta una llave para abrirla. Si pulsas DO ante la puerta, una cámara revelará dónde puedes encontrar esa llave.

Una vez que tengas la llave, usa las botas jet para volver al balcón; o bien destruye el muro de cristal frente a la puerta cerrada, salta a la salita y luego al balcón.



Robin está en un rincón estrecho, esperando a que algún malo venga a por él.



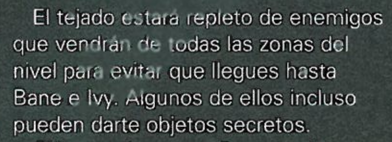


¿Está atrapado nuestro héroe? ¿Vencerá a la araña gigante? No cambie de canal...


Bruce Wayne nunca se pone nervioso; ni siquiera sobre una enorme y letal tinaja de tóxico.

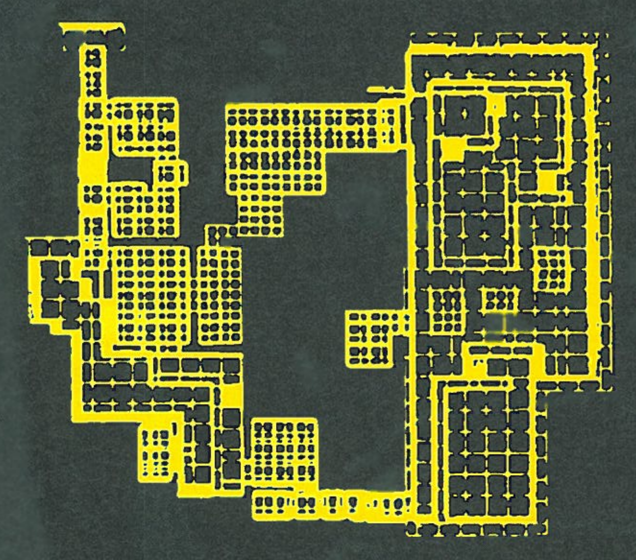
El tejado estará repleto de enemigos que vendrán de todas las zonas del nivel para evitar que llegues hasta Bane e Ivy. Algunos de ellos incluso pueden darte objetos secretos.

Si logras derrotar a Bane y a Ivy, el Batlite se salvará y no se reducirá el tiempo de robo.







## SECRETO

Puedes destruir todos los archivadores con un combo de golpes o con un misil. Algunos revelan objetos, pistas e interruptores.

## ARKHAM ASYLUM

**Enemigos: Strait Jacket (camisas de fuerza), Face Mask (máscaras faciales), Broom Man, Poison Ivy**

Al entrar en la casa de locos te encontrarás con un laberinto de vestíbulos. Sin embargo, hay un camino correcto que va pasando por todos ellos (¡como en Ikea!); si giras en un sitio equivocado, bajarán de golpe todas las barras de seguridad y deberás volver al principio, que resulta que contiene el conmutador de reajuste contra un muro (va con ruedas dentadas). Por suerte, si miras bien el suelo, verás un camino trillado (sigue el camino de adoquines amarillos) que muestra el recorrido exacto.

Una vez que hayas pasado, se te planteará el puzzle de Arriba y Abajo


Batgirl se da un chapuzón en el estanque de azucenas de Ivy antes de atacar a esa lagarta.

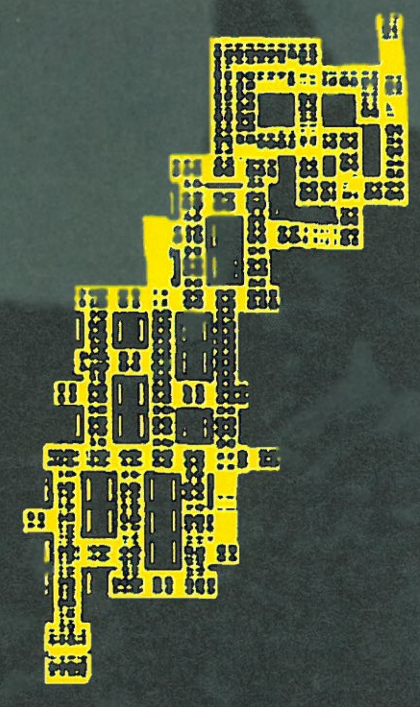
(Upstairs Downstairs). Tienes que tomar el camino hacia el piso superior que serpentea por la sala y pasar saltando (o andando con mucho tiento) por las trampillas para no caerte al piso de abajo.

Ve ahora al Zigurat invertido. Debes subir por la escalera de caracol enfrentándote a la máscara en cada recodo. Cuando llegues a la plataforma más alta ponte a correr enseguida porque hay unos bloques corredizos que intentarán sacarte a empujones. Si tienes la mala suerte de que te tiran, existen varios interruptores ocultos en las paredes a diversas alturas del Zigurat. Cada uno reajustará el bloque corredizo de la pared. Sin embargo, hay dos que también activan los ventiladores de lo alto de la plataforma, que lo que hacen es echarte de la plataforma superior.

En cuanto llegues al último vestíbulo (que conduce a la celda de Mr. Freeze) deberás ir al cuarto del guarda, que tiene cinco interruptores. Uno de ellos abre la puerta de la celda del fondo del vestíbulo, donde te encuentras a Ivy (si aún está ahí).


Batman logra resistir el *flower power* tan sexy de Ivy y sacude a la mujer fatal.


¡El chico maravillas se sale de una buena y hace puré de tarántula!



## SECRETO

**Celda de Freeze:** El rayo criogénico (Cryo Beam) es dañino para nuestros héroes, pero hay un interruptor oculto tras una pared destructible que lo detiene. Debes ir tres veces por el rayo criogénico y destruir luego la pared de la esquina que hay a la derecha de la puerta de la celda. Con esto podrás entrar en el área secreta donde se halla el interruptor del rayo criogénico; así también podrás dejarte caer en el laboratorio secreto de Mr. Freeze; ¡no veas qué pedazo de laberinto subterráneo!

## AGUA DE GOTHAM

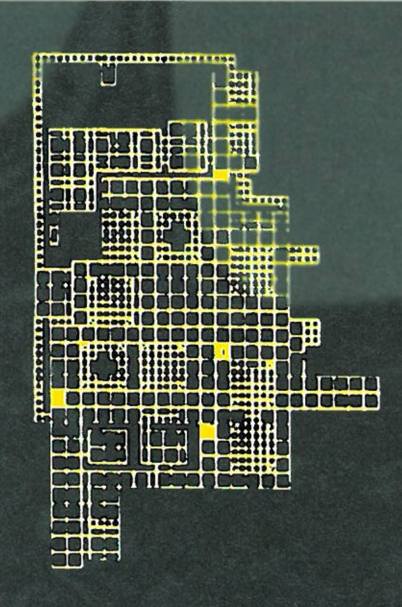
**PATIOS DEL NORTE**

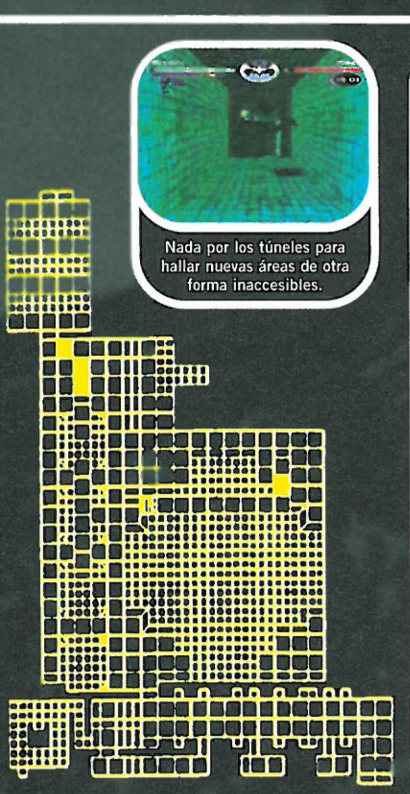
**Enemigos: Ramas, zombis (Heap Zombies), tarántulas**

La primera cámara muestra tus principales objetivos: Bane (que tiene el componente del veneno o Venom) y el componente del antídoto (Antidote); a ambos los encontrarás en los patios del sur.

Al entrar en el área de recepción, ve por las puertas que hay justo delante. Si aún no las has volado, explotarán a la que te acerques. Sube a la sala de control y abre las puertas que dan a los patios del sur. Al interruptor de las compuertas (dentro de la piscina de aguas residuales) se accede por la única tinaja de aguas fecales del patio del norte. Es el mejor modo de entrar en la sala de los detritos, ya que la puerta está cerrada por dentro.

Si no te apetece entrar de la manera fácil, puedes arrastrarte por el conducto junto a las puertas o por el segundo





Nada por los túneles para hallar nuevas áreas de otra forma inaccesibles.

conducto de los lavabos. Cuando le hayas dado al interruptor de la sala de control, las puertas que dan al patio del sur se abren al sudoeste del patio del norte.

**PATIOS DEL SUR**

Al cruzar las puertas, primero debes saltar tres ríos de «eau de cloaque». En el patio del sur hay varias pasarelas y tinajas pequeñas. Lo único que has de hacer es ir al sur hasta dar con Bane. Si le ganas obtendrás el componente del veneno.

Hay una arcada al sur de donde encontraste a Bane: aquí hallarás el componente del antídoto en una zona de prensado. Este objetivo final se halla claramente en una trampa. Nada más agarrar la jarra se cierran las puertas de golpe y una gran prensa con pinchos baja poco a poco. La única escapatoria de esta peliaguda trampa es hallar un punto en el que suelo no soporte tu peso.

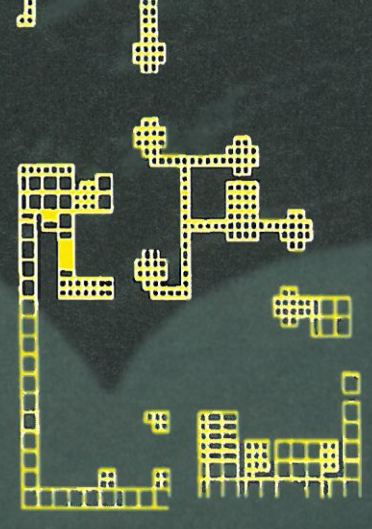
La salida aparecerá cuando resuelvas el puzzle de la prensa. No te tires mucho rato recibiendo tortas y busca la cinta transportadora, que complica aún más la tarea. Hay varios interruptores que debes encender para acceder a la salida. Las luces dan los consejos que necesitas para el caso.

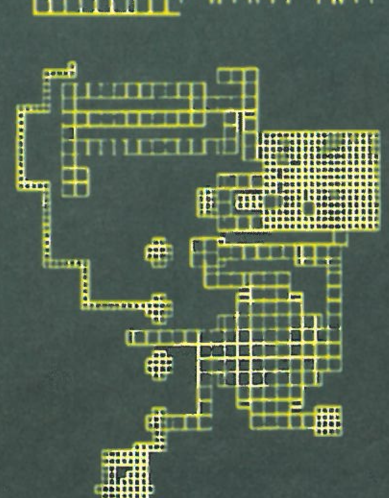
**AL NORTE BAJO EL AGUA**

Al sumergirte en cualquiera de las tinajas o balsas accesibles encontrarás zonas secretas. Aunque aquí no hay objetivos que completar, te proporcionan unas cuantas cosillas.

AL SUR BAJO EL AGUA

Al igual que antes, hallarás estas zonas a través de cualquiera de las tinajas o balsas accesibles.

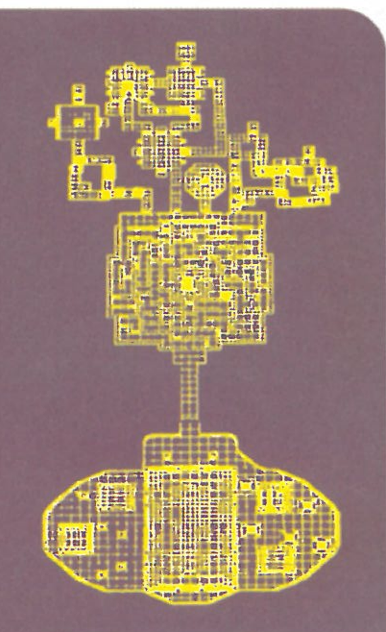




## LABORATORIO DE POISON IVY

**Enemigos: Zombis, zombis de camuflaje (Camouflage Zombies), tarántulas**

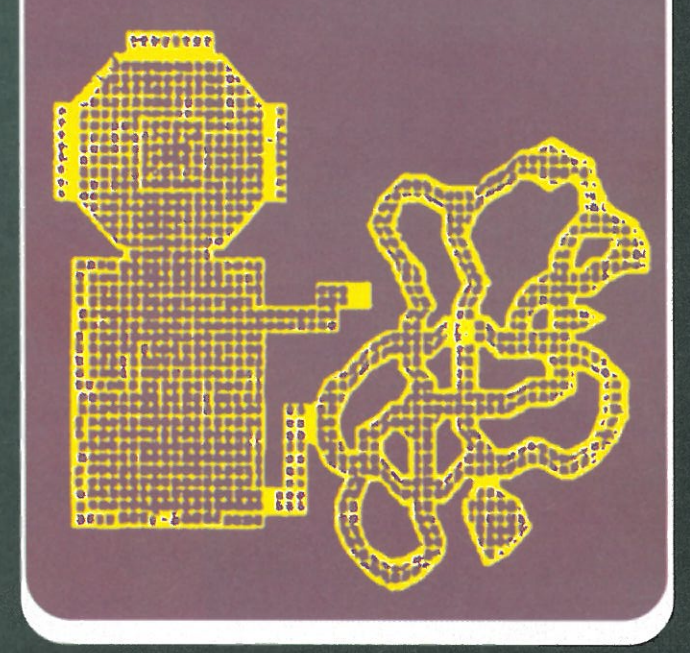
En el invernadero, donde empiezas, golpea las puertas con pies o manos para salir. Ten cuidado con las arañas que bajan del techo y los zombis que se forman con el montón de sedimentos fangosos de la vegetación. Ábrete paso por entre los muros cubiertos de hiedra, donde al final encontrarás el laberinto de setos vivos. Si te quedas atascado aquí, usa las botas jet para proyectarte a lo alto de los setos. Ve por el laberinto hacia el centro, donde te las verás con varios zombis de camuflaje en diversos rincones. Ten los misiles a punto porque son muy difíciles de avistar.



Cuando llegues al centro del laberinto encontrarás un viejo roble. En la parte externa de la corteza verás un nudo. Púlsalo y abrirás las puertas que dan a los laboratorios en el extremo opuesto del laberinto. Estas cuatro puertas conducen a zonas de puzzles que contienen artículos y monstruos:



- Hay un área que contiene largos escollos y escalones, pero las salidas están ocultas, camufladas para que parezcan idénticas a las paredes.
- Hay una sala con un solo objeto en el medio. Sin embargo, no todo es lo que parece: el artículo es en realidad una trampa y crea dos zombis.
- Hay un largo vestíbulo con muchos escollos... Los interruptores de reajuste de ascensores que están en el fondo son bastante difíciles de hallar, ya que parecen ladrillos que sobresalen del muro. De nuevo encontrarás un objeto solitario al final del hall que suelta a zombis enjaulados en las paredes.
- Por último, hay una gran red de vestíbulos y laboratorios (incluidos los de Ivy) donde todo está oculto, camuflado o es una trampa. Pues qué bien.



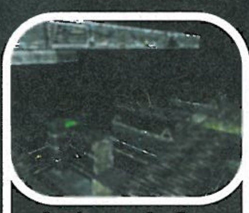
# LIBRO DE RUTA



El bat-pajarillo baja por el pasillo indefenso tan rápido como le permiten sus piececillos.



Con el maquillaje hecho un empastre, Batgirl se desquita tomándola con los pobres zombis.



La cámara se despliega mostrándote las partes vitales del nivel que debes encontrar.

## EJE

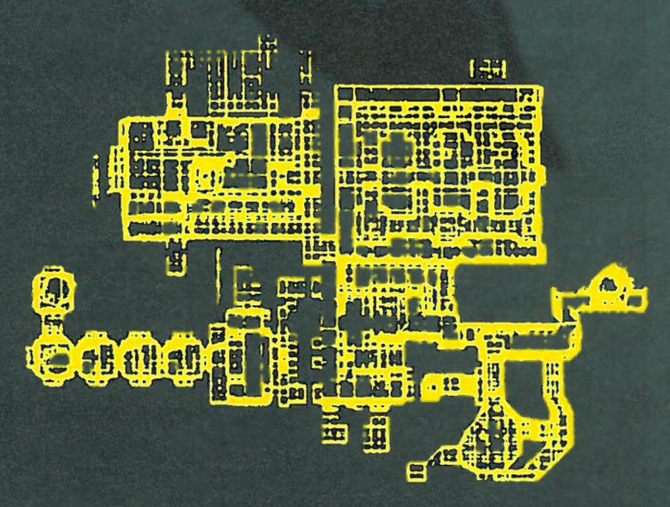
**Enemigos: Zombi, tarántula, Bane, Mr. Freeze**

La cámara del inicio te mostrará los dos objetivos en sitios a los que cuesta llegar. Ve directo hacia el fondo desde la sala principal, desviándote algo a la derecha al subir por las escaleras, y luego sigue recto. Se desviarán de nuevo un poco a la derecha antes de seguir bajando las escaleras.

Llegarás a un grupo de paneles de control sobre los cuales se posa una amenaza octópoda. Pulsa ambos paneles para desactivar algunas de las cintas transportadoras de la zona de transportadores y tinajas tóxicas que hay justo a tu izquierda.

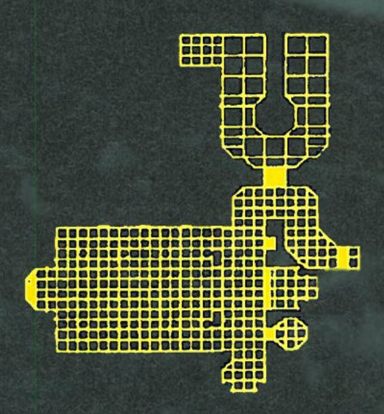
Baja de un salto a este área y serpentea por el perímetro en el sentido del reloj para llegar a una cajas puestas contra un muro. Úsalas para escalar. Ahora debes hacer equilibrios por el borde de la tinaja tóxica y pasar al transportador que te lleva al norte (lejos de la pared) o a la segunda tinaja tóxica (desde la pared). Tras sumergirte en esta cuba, enfila el pasadizo más alto que te llevará bajo otra balsa toxica. Al salir por aquí hallarás el componente del antídoto que mostraba la cámara al principio.

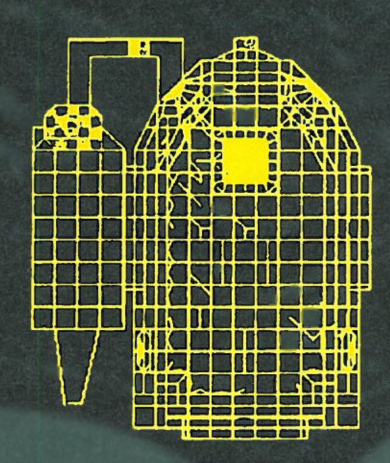
Vuelve por donde viniste, haciendo equilibrios y trepando por transportadores y bordes de tinajas hasta llegar a la cuba de enfrente de las pasarelas, y salta hasta allí (o usa las botas jet). Sigue hasta regresar a los paneles de control. Una vez allí, ponte de cara a ellos. Ve por las escaleras de la derecha y sigue el hall tirando por el sur hasta encontrarte a Bane. Cuando le venzas, te dará las botas jet necesarias para alcanzar el borde de la chimenea que hay en el extremo sur del hall. Al tirarte por la chimenea —no olvides pulsar el botón de planeo— hallarás el sótano industrial congelado donde aguardan Mr. Freeze y el componente del veneno (junto a una salida alternativa).

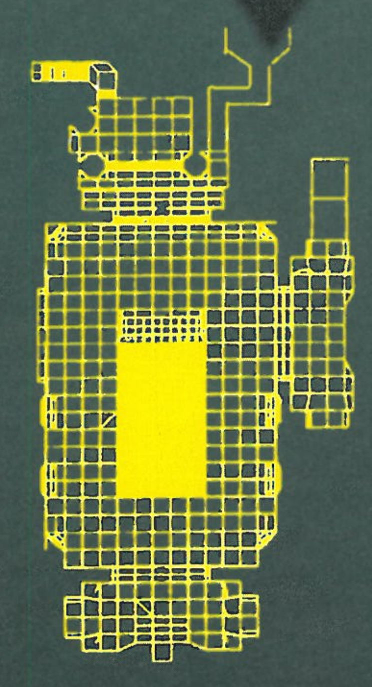


## SECRETO

En lo alto de las dos chimeneas altas te esperan sorpresas agradables. La que está más al sur constituye una larga caída hacia la sala submarina secreta, a la que de otro modo sólo podrías llegar por medio del laberinto de compuertas de debajo de las tinajas tóxicas.









## BAÑOS BLOSSOM

### ENTRADA

**Enemigos: Ramas, Bane, Poison Ivy**

Este nivel es la escena de la batalla final entre tú, Bane y Poison Ivy. Sólo puedes pasar la entrada durante la alarma. Una de las puertas da a los balcones y la otra, a la zona de la piscina principal.

### ZONA DE LA PISCINA PRINCIPAL

En este área deberás eliminar al menos a 20 enemigos antes de que aparezcan

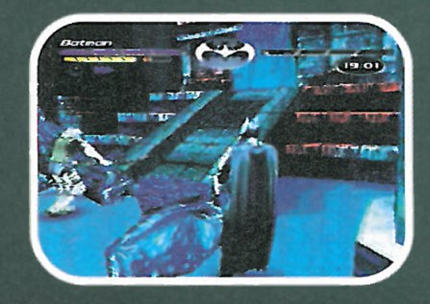


Bane y Poison Ivy. Cuando lo hagan será cerca de la cama de pétalos de Ivy, en el lado del sur de la piscina donde ella y Bane lucharán hasta la muerte (¡a poder ser, la suya!).

### ÁREA DEL BALCÓN

Salvo para cumplir con una cuota necesaria de enemigos a los que matar, no tienes por qué aventurarte en esta zona. No obstante, esto está repleto de golosinas.












## PISTA DE HIELO

**Enemigos: Cryo Men (hombres criogénicos)**
Este nivel sirve más que nada para aprovisionarse de armas y recoger objetos de pistas mientras les pateas el culo a los hombres criogénicos.

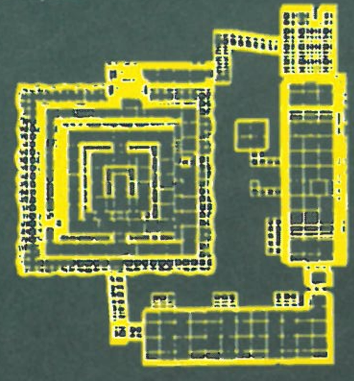
Sube por la cuesta y síguela hasta llegar al laberinto. Hay una serie de bloques de hielo congelado esparcidos por el laberinto que puedes destruir con un misil. Para ir a lo alto del tejado debes llegar al centro del laberinto. Cuando llegues al medio, toma la pista y una cámara te mostrará dónde se encuentra la salida del tejado.

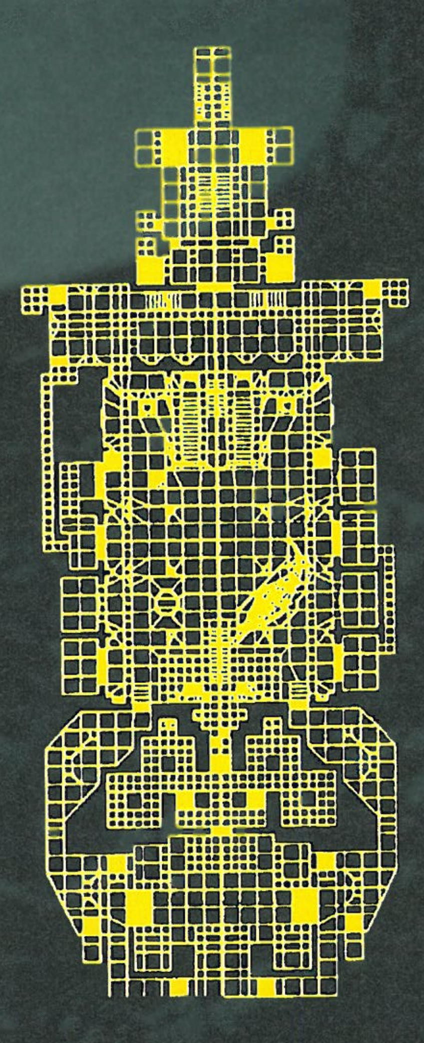
Usa los bloques de hielo para saltar por el tejado; si los has destruido todos tendrás que usar las botas jet. En la siguiente sala hay algunos bloques pequeños que, al ser destruidos, dan artículos secretos. También hallarás más hombres criogénicos en los huecos.

Sigue el camino y llegarás a un campo de fuerza que te impide pasar. No toques la barrera porque perderías energía. Hay un ascensor cerca que se activará al subirte en él: cuando esté en funcionamiento, podrás saltar el campo de fuerza y volver al punto de partida. Si no logras pasar, hay un pasadizo secreto que te llevará de nuevo al primero a la izquierda.

## SECRETO

En la zona del laberinto hay unos bloques de hielo enormes que te bloquean el paso. Puedes destruirlos todos con misiles, aunque la mayoría de ellos te harán falta para llegar al tejado.





## MUSEO

**Enemigos: Snow Thugs, Hockey men (jugadores de hockey), Frosty.**
Sigue recto hacia delante, como en tu última visita, hacia la parte trasera del museo, para hallar el componente del escudo (Shield Component) que necesitas. La verdad es que esta misión no tiene nada más. Así pues, ve por el museo al hall principal. Mata a los malos suficientes y se abrirán las puertas que estaban cerradas con llave, con lo cual saldrán aún más rivales. Entonces se abrirá el pasadizo para que entres en el área trasera.

Verás el componente guardado en uno de los balcones suspendidos que hay en la sala de la gran pirámide. Usa tus mejores saltos o las botas jet para alcanzar el componente; en cuanto lo hagas aparecerá Frosty y deberás luchar con él para escapar.

## SECRETO

Todas las ventanas del hall principal son destructibles. Detrás encontrarás salas secretas con objetos extra en cada una.

## SNOWY CONES



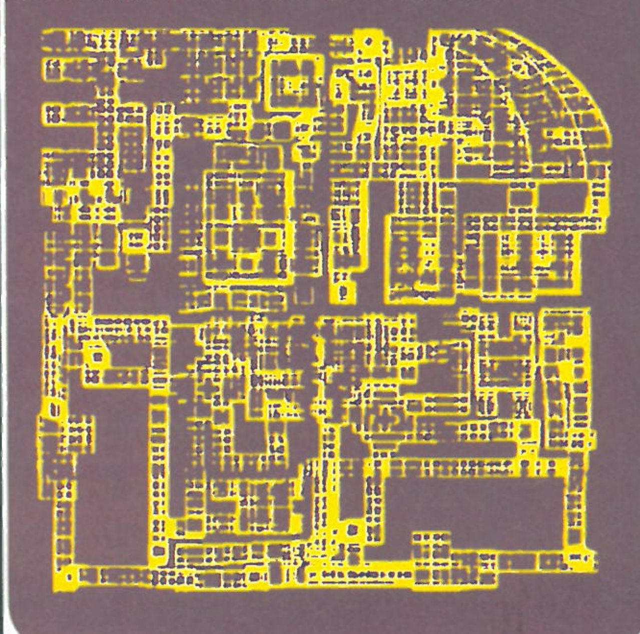

**Enemigos: Mr. Freeze, Frosty, Hockeymen**
Puede decirse que es el nivel más difícil del juego. Tus objetivos son: 1) Hallar el último componente del escudo; 2) Hallar el último disco de radar; 3) Localizar a la Sra. Freeze (y su medallón).

Entra por el garaje; tendrás que vencer a cierto número de enemigos tanto en el garaje como en la sala principal para acceder al segundo ascensor que lleva al área del congelador. Esto se efectúa mediante el panel de control del ordenador del área principal (que se encenderá cuando hayas matado al número adecuado de enemigos).

Dentro del área del congelador está, por supuesto, el congelador, donde una de las cajas contiene la llave que te permite ir al balcón superior de la zona principal; allí te aguarda ese desalmado glacial de Frosty. No obstante, la entrada al congelador también está junto al panel de control del ordenador, que resulta encontrarse en la sala principal. Cuando dejes atrás el balcón superior —y a Frosty—, accederás a la primera sala de embalaje (al sudoeste en el mapa). Desde aquí puedes alcanzar los vestíbulos que conducen a la segunda máquina (al centro del sur en el mapa). Ahora puedes proceder de dos maneras: ve por la tercera sala
de congelación a la segunda sala de embalaje, y desde allí entra en la gran máquina; o entra en el transportador para acabar al principio de los vestíbulos de hielo.

Hagas lo que hagas, accederás al falso congelador que hay fuera de la sala de la Sra. Freeze, donde espera su temperamental marido. Este es un modo para cruzar la gran máquina; sin embargo, deberás ser Robin o Batgirl, ya que hay un conducto de por medio en el que Batman no cabe porque es demasiado voluminoso. En la sala de la Sra. Freeze hallarás el medallón del copo de nieve.

**SECRETO**
Si logras vencer a Frosty, aparecerá una llave de la cámara acorazada que te ahorrará la molestia de tener que volarla para entrar.



# LIBRO DE RUTA

## GLITTERATI

**Enemigos: Mr. Freeze, Hockeymen**
Aunque el objetivo es sencillo —hallar el componente del escudo—, éste es uno de los niveles más difíciles del juego. Todas las puertas están bajadas, lo que deja una única ruta posible. Salta a los fragmentos de hielo y al único balcón disponible: el del noroeste (Blue, azul).

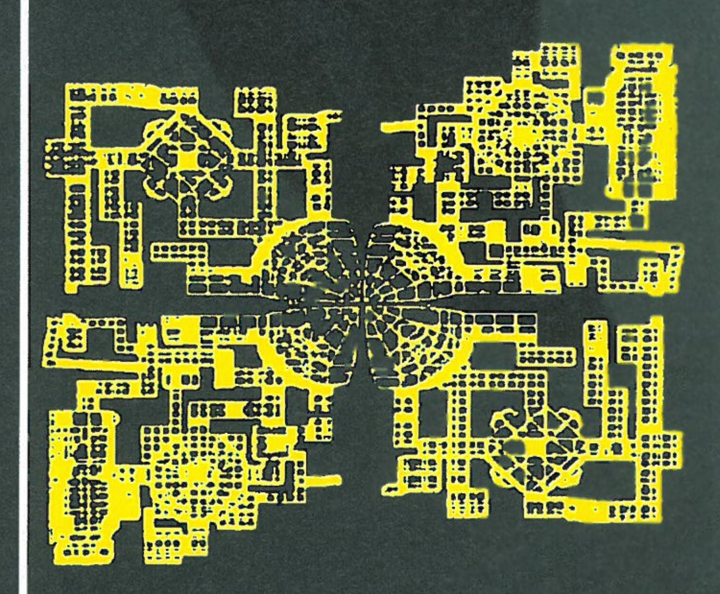
Llega a un interruptor único en lo más alto de la sala a base de saltos sobre los bloques de hielo pequeños. El interruptor, una vez activado, abrirá algunas de las puertas de este rincón y permitirá el acceso a la cámara acorazada que hay más allá de las puertas de la sala principal.

Rompe el respiradero y sube por él a la sala del sudoeste del museo. Deberás saltar por los armarios de más allá de los bloques de hielo. Si no, tendrás que darle al interruptor que abre el canal de la puerta para volver al área del noroeste, y poder así acceder de nuevo por el mismo conducto de antes.

Tras pasar los bloques de hielo del área del sudoeste del museo (Gold, oro), sube a la sala de exposiciones. Un canal en el balcón inferior te dará acceso al pequeño despacho en el que hallarás el interruptor de otras de las puertas de la zona. El conducto del balcón superior proporciona acceso a un despacho más bajo en el que hay más interruptores de luces puertas, y el segundo conducto del otro balcón más alto facilita el acceso a la sección del sudeste (Green, verde).

Si lo prefieres, puedes intentar cruzar los pedazos de hielo que dividen la sala principal para obtener acceso al área del nordeste (Red, rojo). El gran diamante se encuentra en lo alto de estos trozos de hielo, pero más vale que te des prisa o Frosty se te adelantará. Sea como sea, deberás llegar al área del sudoeste en algún momento para abrir las puertas mediante el interruptor de ese despacho y serpentear luego al conducto de las salas superiores. Éste lleva al área del nordeste del museo (rojo), donde más interruptores permiten más acceso a ese área.

La razón por la que necesitas abrir todas estas áreas es que en este nivel Frosty no tarda en empezar a dejarse ver. El primer objeto a por el que irá es el gran diamante que hay sobre los pedazos de hielo. Luego se hará con el pequeño diamante de la sala de exhibiciones dorada. Por último, buscará los componentes del escudo en la sala de exhibiciones roja y, luego, en la cámara acorazada.





La sala de ordenadores, donde puedes hallar elementos clave para completar el nivel.

## SECRETO

En uno de los despachos (sudoeste) hallarás un cuadro colgado en la pared. Si le das repetidos puñetazos aparecerán objetos por arte de magia.

## ROM A GÓ-GÓ

**Enemigos: Ice Men (hombres de hielo), Frosty**
Apenas cruzar la entrada principal te agredirán tres o cuatro enemigos. Quizá recibas artículos por matar a estos tipos, según el momento en el que hayas entrado en el nivel.

También verás un interruptor que abre una puerta a la Sala 3. En ésta hay dos muros destructibles: uno da a una salita con unos cuantos artículos; el otro lleva hacia el Área 4 y la Sala 5. En el Área 4 verás un largo camino lleno de paredes destructibles; si has recogido todos los objetos de las Salas 2 y 3 deberías tener armas suficientes para atravesar hasta la Sala 5.

Aquí te abrumarán los enemigos que vienen de la sala de ordenadores y de la Sala 7. Si llegas a la sala de ordenadores y encuentras la puerta cerrada, significa que no has pulsado el interruptor de la Sala 3. Así, pues, pulsa DO cerca de la sala de ordenadores y una cámara te mostrará en qué lugar de la Sala 3 está.

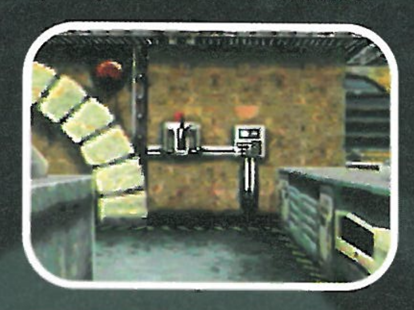
Tras entrar en la sala de ordenadores verás el ordenador en un escritorio. Pulsa DO cerca de él para recibir el chip de radar. Si no lo consigues, quizá una cámara te enseñe dónde está Frosty. Si ese villano está en la Sala 7, según el personaje que seas puedes romper el muro destructible de delante y trepar al respiradero para ir a la Sala 7. Si eres el caballero oscuro en persona (o sea, Batman), deberás romper el muro destructible que hay al final de la derecha de la Sala 5, donde deberías ver una salita parecida a un hueco. Aquí hallarás una pista o bien un arma. Usa el arma para romper el muro destructible que conduce a la Sala 7.

Tras destrozar la pared, verás un camino que sube por unas escaleras y va a parar a una puerta. Pulsa el botón DO y se abrirá. Sin embargo, si la puerta no se abre, una cámara te mostrará dónde está el objeto de la llave. Recógelo y podrás luchar con Frosty.



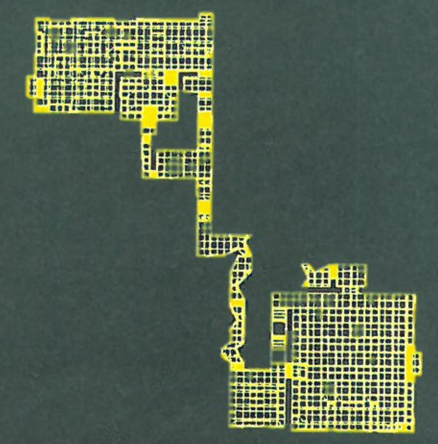
## SECRETO

En las Áreas 2, 5, 6 y 7 puede haber unas cuantas cajas y estanterías que dejan objetos tras de sí al destruirlas.



## BITS & BYTES

**Enemigos: Ice Men, Frosty**
En la sala principal, donde empiezas, verás tres o cuatro hombres de hielo; según el momento de tu llegada puede que recibas objetos al dejarlos para el arrastre. Hay muchos muros



destructibles y puertas entre las Áreas 3 y 6 camino de la sala de ordenadores. La mayoría de puertas pueden ser destruidas con puñetazos o patadas, si bien las paredes destructibles requieren de misiles para destruirlas del todo.

Muchos de los objetos que obtienes se generan por matar a tus enemigos. Por desgracia —o por suerte, según lo mires— no hay enemigos entre las Áreas 3 y 6, por lo que te conviene luchar con todos los enemigos de la entrada principal (pillando de paso los objetos) y de la Sala 2 antes de ir más lejos.

En la sala de ordenadores verás el ordenador en un escritorio situado en medio de la sala. Es el que tiene el chip de radar: acércate y pulsa DO para recogerlo.

## SECRETO

Hay cajas y estantes en la entrada principal y en el Área 7. Mediante un arma o un combo de golpes puedes descubrir más objetos.

## OBSERVATORIO

**Enemigos: Cryo Men, Bane, Mr. Freeze**
Una vez que entras en este último nivel del juego, no hay forma de volver atrás. **Nota:** si no logras llegar aquí a tiempo, perderás la partida.

### ÁREA 1

Al principio del nivel verás a Mr. Freeze rodeado de sus hombres criogénicos. Para cruzar las puertas de la derecha tienes que vencer a Mr. Freeze, una tarea nada fácil. Cuando ganes al grandote, se esfumará al Área 4 y se abrirán las puertas. Hay dos salas secretas al inicio del nivel que contienen una pista o bien un arma; ambas salas están obstruidas por rocas, que puedes destruir con misiles.

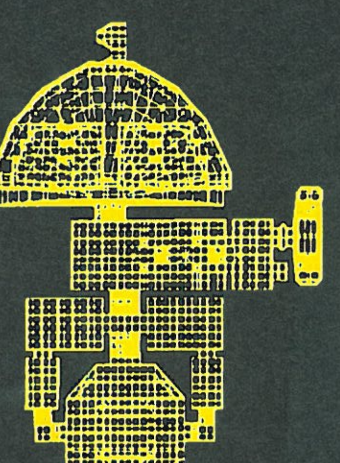
Al cruzar las puertas verás varios puentes. Algunos se desmoronan antes de poder llegar a ellos. Si te caes por el lado morirás. Si logras llegar al final del Área 1 y la puerta no se abre es porque no has eliminado a todos los enemigos



que te rodean. Una vez que cruces las puertas habrá un interruptor en el extremo izquierdo que activará el ascensor y te llevará al Área 2.

### ÁREA 2

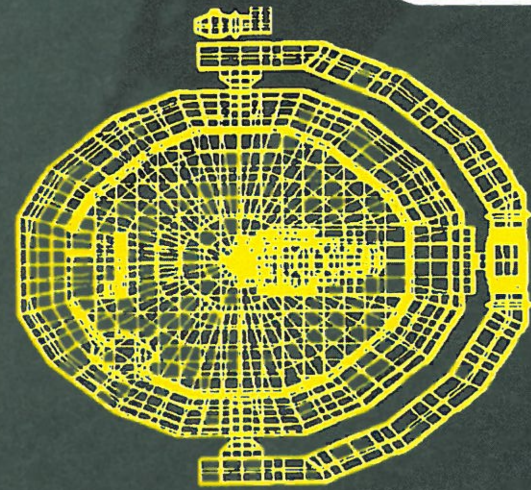
Sigue recto escaleras arriba y toma el segundo giro a la derecha. Habrá, por supuesto, miles (¡al menos eso parece!) de enemigos que pueden darte un artículo secreto o algún tipo de arma. Gira a la derecha y verás dos puertas: una esconde algunos artículos y la otra es la entrada al Área 3. Puedes destruir ambas puertas con un misil o un combo de golpes.



### ÁREA 3

Una vez en el Área 3, te enfrentas cara a cara a Mr. Freeze. Si luchas con él apenas entrar en el área principal y le ganas, obligándole a huir, volverá al final (cuando te hayas encargado de todos los demás enemigos) para la confrontación definitiva. Lo único que queda por hacer es patear su gélido trasero.





## MUNDO RAM

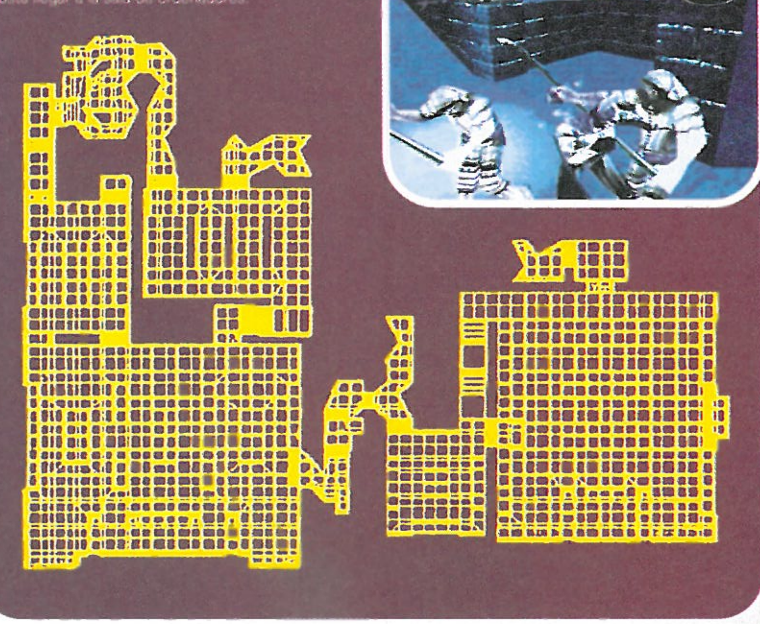
**Enemigos: Ice Men, Frosty**
Como siempre, puedes esperar la compañía de dos o tres enemigos en la entrada principal. También hay unos cuantos estantes destructibles, cajas (algunas destructibles) y un interruptor que da a la Sala 1a.
Cuando entres en el Área 2 habrá unos cuantos enemigos más, venidos de otras secciones del nivel; quizá recibas objetos (una vez más, depende del momento en el que hayas entrado en el nivel).

Hay un muro destructible que bloquea la entrada entre las Áreas 2 y 3; te hará falta un arma para pasar. Una vez en el Área 3 verás algunos objetos por el suelo: úsalos para destruir todas las paredes hasta llegar a la sala de ordenadores.

Al entrar en ella verás el ordenador en una mesa del centro de la sala. También entran enemigos a raudales de las Salas 5 y 6. Cuando llegues al ordenador, pulsa DO cerca para recibir el chip de ordenador. Si no lo recibes es porque Frosty llegó antes y se hizo con él. Tendrás que luchar con él para conseguirlo.

### SECRETO

Hay un par de interruptores en este nivel: uno está en la entrada principal y abre la puerta de la Sala 1a; el otro está en la Sala 6 y enciende el sistema anti-incendios de la sala del ordenador.



LIBRO DE RUTA

*Editor:* Telstar Electronic Studios
*Distribuidor:* Proein
*Precio:* 8.990 pesetas



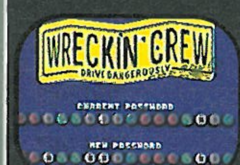




## Sumérgete excéntrico mundo de las carreras de *Wreckin' Crew* y aplasta a tus contrincantes con un oscuro surtido de armas mortales.

### TRUCOS

**Acceso a todo**
Ve directo al grano con este magnífico password. En la pantalla de Contraseña e introduce la siguiente secuencia para verlo todo:
●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ■, ■, ×, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ×.






### DESVELAR LOS SECRETOS







En en modo Competición de *Wreckin' Crew* hay cinco copas diferentes: la de Entrenamiento, la de Bronce, la de Plata, la de Oro y la de Enfrentamiento. Como ya te debes de imaginar, hay que ganar una para poder competir en la siguiente.

Cuando ganas la Copa de Oro puedes disfrutar del personaje secreto Gimp, que está equipado con minas y lanzallamas. Antes de acceder a la Copa de enfrentamiento tienes que encontrar las cuatro llaves ocultas (una en cada mapa temático); sólo entonces podrá empezar esta última competición, en la que te enfrentarás a Bizley the Biker. Si le vences, luego podrás escogerlo en la pantalla de selección de personaje.

### TRUCOS GENERALES

**SALUD DE HIERRO**
Aunque la mayoría de jugadores no lo saben, la salud se recarga automáticamente cada minuto, lo que te permite ser una amenaza para tus competidores en todo momento.

**SALIDA CON TURBO**
Si cruzas la línea de salida con turbo, recibirás instantáneamente diez estrellas.

**NITRO**
En función de tu posición en la carrera al completar una vuelta, puedes recibir dosis extra de nitro.



**ESTRELLAS EXTRA**
Al igual que con el nitro, cada vez que completas una vuelta durante la carrera también te premian con algunas estrellas.

**BLOQUEO**
Hay una forma de bloquear los movimientos especiales de tus adversarios: presiona L1 y R1 simultáneamente. Cuanto más tiempo los mantengas apretados, más tiempo dura la protección (aunque, por desgracia para ti, hay un máximo de tres segundos).

**EL PODER DE LAS ESTRELLAS**
Por decirlo rápido y fácil, cuantas más estrellas tengas, mejor se comportará tu coche.

**ROBO DE ESTRELLAS**
Dispara a las estrellas de tus contrincantes para quitárselas (¡tranquilo, no te ve nadie!).







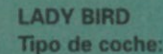




## PERSONAJES

**Dr. NITROUS**
**Tipo de coche:** Ford Popular
**Ataque lateral:** Puntazo eléctrico/Pistola especial
**Movimiento especial 1:** Ola de potencia - Lanza al contrincante al aire
**Movimiento especial 2:** Frasco de ácido - Destroza los neumáticos del adversario
**Estilo de juego:** Impulsos instantáneos, la aceleración más rápida, dificultad de manejo media, causa daños leves, fácil de dañar, estilo de conducción algo errático.

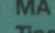
**IQ**
**Tipo de coche:** Ford High Boy 34
**Ataque lateral:** Rotweiler
**Movimiento especial 1:** Fist-Quake - Lanza al contrincante al cielo
**Movimiento especial 2:** Misil guiado - Ataca siguiendo al objetivo
**Estilo de juego:** Respuesta lenta, ataques brutales, el más difícil de dañar.



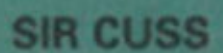
**KANE & ABLE**
**Tipo de coche:** Corvette del 59
**Ataque lateral:** Pistola
Movimiento especial 1: Reducción - Encoge el coche del adversario
Movimiento especial 2: Rayos y truenos - Hace que el contrincante vaya más lento
Estilo de juego: Ataques a izquierda y derecha simultáneamente, buen manejo, velocidad baja, doble durabilidad.



**KENNY L RAVITZ**
**Tipo de coche:** Mercury del 49
**Ataque lateral:** Uzis
**Movimiento especial 1:** Explosión sónica - Machaca al contrincante
**Movimiento especial 2:** Lavadora - Centrifuga al oponente
**Estilo de juego:** Recarga rápida del arma, buena conducción, aceleración rápida, nivel medio de ataque y resistente a daños.



**KID KRANIUM**
**Tipo de coche:** '37 Wyllis
**Ataque lateral:** Arma de fuego
**Movimiento especial 1:** Coches de juguete - van por control remoto hasta el rival y explotan
**Movimiento especial 2:** Tirar dinero - el rival se detiene a recogerlo
**Estilo de juego:** El coche más rápido y más manejable, ataque débil, sensible a daños.

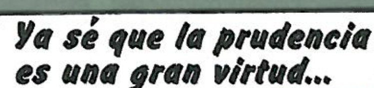


**LADY BIRD**
**Tipo de coche:** Deuce Coupé
**Ataque lateral:** Antorcha
**Movimiento especial 1:** Imán - detiene al rival durante dos segundos
**Movimiento especial 2:** Trampa - parece un kit de reparación, pero daña a quien lo recoge
**Estilo de juego:** Manejo malo, aceleración rápida, sensible a daños, ataque lateral continuo.

**MA**
**Tipo de coche:** Ford F100
**Ataque lateral:** Fusil-elefante
**Movimiento especial 1:** Vapor de alcohol - Emborracha al contrincante
**Movimiento especial 2:** Lanzamiento de pollos y cerdos - Los rivales frenan al pasar por encima
**Posibles ataques:** Ametrallamientos, vapores de alcohol, gallinas y cerdos kamikazes
**Estilo de juego:** Lento, difícil de manejar, respuesta torpe, armas potentes, resistente a daños.

**SIR CUSS**
**Tipo de coche:** '57 Chevrolet Corvette
**Ataque lateral:** Midget
**Movimiento especial 1:** Conejos - tira roedores a la calzada
**Movimiento especial 2:** Hipnotismo - el rival pierde el control de su coche
**Estilo de juego:** Inteligente, reflejos rápidos, precisión, fácil de dañar.

**THE GIMP & BIZLEY THE BIKER**
**Posibles ataques:** Incendio automovilístico, inmovilización, vertido de aceite, granadas, cadenas, etc
**Estilo de juego:** Manejo soberbio, aceleración suprema, el más desprotegido, ataque lateral continuo, ataque trasero continuo, robo de energía al enemigo.













# MEDITERRANEAN

**En este escenario hay que encontrar un montón de zonas de teletransporte y elementos secretos, y en la última copa aparece una gran variedad de rutas.**



El camino más corto siempre está en el nivel de entrenamiento (Training Challenge), pero aun así hay un montón de cosas que recoger y zonas secretas que explorar.



Estos puntos de teletransporte se pueden encontrar a lo largo de los cuatro mundos temáticos. A veces proporcionan un atajo, mientras que otros te llevan a áreas secretas.



El Bronze Challenge descubre más secciones del circuito y te da aún más oportunidades de incrementar tu número de estrellas y de objetos.



Si vuelves atrás por el camino equivocado en este tramo del circuito encontrarás un objeto de reposición (Refresh) y la opción de teletransportarte a una zona secreta donde encontrarás un montón de apetitosos extras.

## OBJETOS

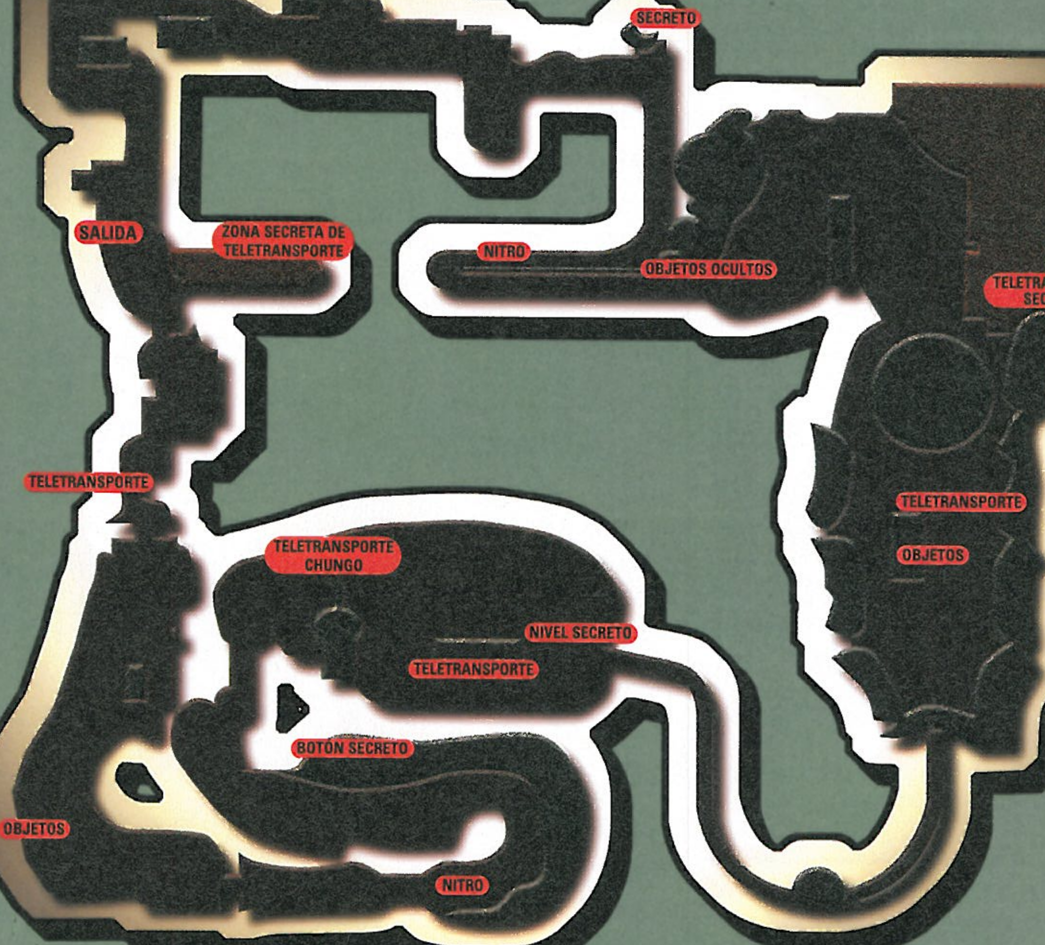


**Teletransporte chungo**
Si tienes la mala suerte de cruzar este aro, tu progreso se verá perjudicado e irás a parar a algún sitio que no te será de gran ayuda.

**Estrellas grandes**
Son menos frecuentes que las pequeñas, pero cada una de las grandes vale por cinco de las pequeñas.

**Llave oculta**
Para abrir el nivel de la Challenge Cup tendrás que encontrar cuatro llaves como ésta que hay a lo largo del circuito.

**Minas**
Por suerte, estas cargas explosivas no están colocadas en la parte principal del circuito, pero a la que te desmadres un poco, corres el riesgo de dar con una y que te haga retroceder. Y, ima, hecho unos zorros.






La vista de cámara cambiará automáticamente de los túneles a una perspectiva frontal completa, pero ¡no hay nada que ver!



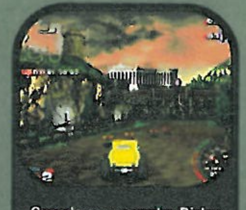
No te metas donde no te llaman y recoge los objetos a medida que avanzas por la última zona del nivel antes de traspasar la línea de meta.



Métete en el túnel mientras empujas con astucia a tu adversario contra el muro, con lo que seguramente se le pasarán las ganas de reír.



El motivo exacto por el que en medio del circuito hay un barco naufragado no está claro, pero la cuestión es que no contiene nada de provecho.



Cuando corras contra Bizley recoge todas las estrellas que encuentres; las vas a necesitar para dejarle atrás.



Los nitro son tan importantes como las estrellas, porque hacen falta muchos para atrapar a Bizley.

# NEW YORK

**La gran manzana es un paraje de acción frenética con múltiples rutas y puentes que provocan un enorme caos y una gran confusión. En muchos de los edificios te esperan diversos objetos y secretos ocultos; espabila para ser el primero en pillarlos.**



¡Para el reloj! Encontrarás estos objetos para ganar tiempo repartidos por todo el recorrido. Pero, ¿te dará tiempo de conseguirlos todos?



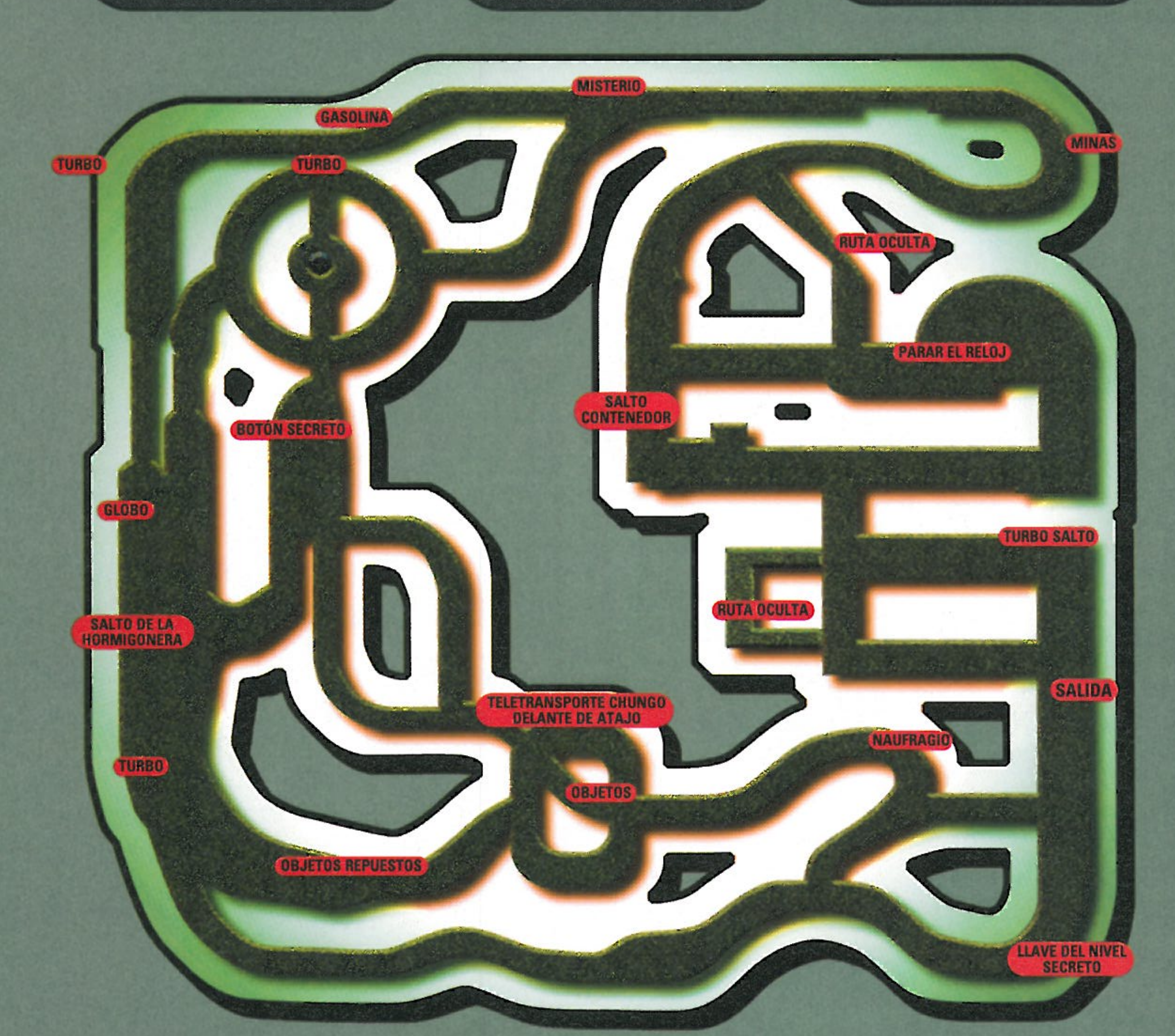
Tú eliges: o saltas para elevarte en el aire y alcanzar el objeto, o te quedas en el suelo y consigues el turbo que te proporciona el aro que tienes justo encima.



En el nivel de bronce (Bronze Challenge) la dificultad aumenta con nuevas rutas y más posibilidades. Procura estar al loro de todas las flechas y sigue la dirección que indican.



Con el reloj parado y tus contrincantes perdidos en el tiempo, atraviesa este objeto de reposición y rapiña todo lo que puedas antes de que se despierten.




## OBJETOS

**Objeto sorpresa**

Cruza uno de estos y el objeto que recogerás dependerá del azar. La mayoría de las veces será beneficioso, pero es posible que alguna vez salga una mina. Tú mismo.



**Nitros**

Estos objetos hacen que tu coche reciba un empujoncito que lo pone a máxima velocidad durante un momento. Actívalos y prepárate para despeinarte.



**Recarga**

Si te sientes débil y desanimado, es decir, bajo de salud y energía, cruza uno de estos objetos para restituir instantáneamente toda la capacidad del coche.

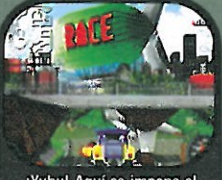


**Reposición**

Todos los objetos que han sido recogidos —excepto las minas, por suerte— se pueden reponer cruzando una de estas puertas.



En esta parte del circuito los objetos son caros de ver, así que cruza un símbolo de reposición para restituirlos y ¡a recoger!




¡Yuhu! Aquí se impone el estilo *Dukes of Hazard.* Pasa por la hormigonera, salta y vuela por el aire para alcanzar un objeto que hay en lo alto.



Dada la ridícula inflación que ha afectado a la gasolina y el gasóleo en los últimos años, manténte alejado de esta zona peligrosa.



Otro de estos relojes que paran el tiempo. Teniendo en cuenta lo cruenta que está la competición en el nivel de oro (Golden Challenge), necesitarás toda la ayuda que puedas encontrar.



Al salir de la curva podrás escoger entre dos bifurcaciones; no te lo pienses mucho porque en los dos caminos hay objetos y otras cosas.



Quítate de encima a ese pimpollo de Gimp en la curva. Ahí abajo hay una ruta secreta.

# LIBRO DE RUTA

## SYDNEY

**Tierra de criminales (sólo en este juego, que quede claro, no vaya a ser que se nos ofendan nuestros lectores en Australia). Este bello paraje nos depara una curva brusca tras otra (también brusca), un montón de giros, vueltas y cambios de sentido. La carrera por el puente es particularmente rápida y suele ofrecer continuas oportunidades para adelantar.**



Al salir de esta suave curva a la izquierda encontrarás algunos objetos en medio de la carretera, y en el siguiente grupito de coches se ocultan algunos más.



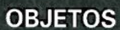
¡Gran estrella a la vista! Circula por la hierba y consigue cinco estrellas extra con ésta que dura más que una vida entera. Si la dejas escapar maldecirás tu suerte varias veces.



Cruza zumbando el puente del puerto de Sydney a bordo de este clásico y entra en la larga recta, a lo largo de la cual les podrás ir dando toques a los otros coches. Estás hecho un chulo.



Los pollos frenan el motor, así que impresiona a las damas con estos fantásticos objetos y las estrella que haya por ahí.



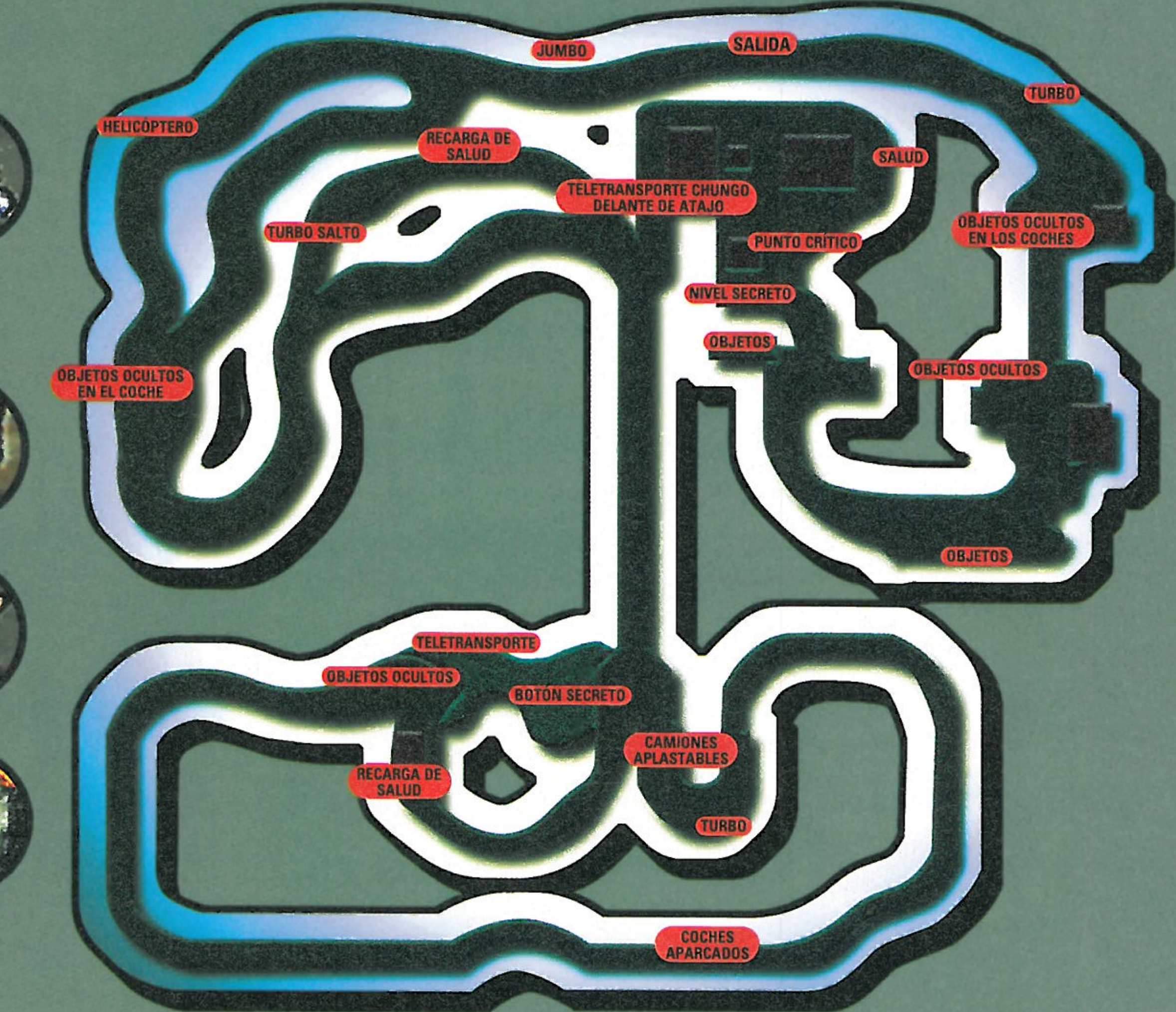
### OBJETOS

**Kit de reparación**
Como es evidente, tu coche sufrirá ciertos daños durante la carrera. Por suerte, a menudo encontrarás estos kits de reparación que te ayudarán a mantener a tope la barra de salud y energía del coche.

**Escudo**
Mientras esté activo, serás invulnerable. O sea, que va bien.

**Estrellas**
Para utilizar tus movimientos especiales tendrás que recoger estos objetos.

**Teletransporte**
Cruza estos símbolos para viajar en un santiamén a otra parte del circuito. Es posible que te lleven a zonas secretas o que te proporcionen atajos útiles.






¡Yuhu-hu! Esto sí que te viene bien; recoge este objeto para volver a estar en plena forma gracias a unas dosis extra de salud.



Circula por los túneles del tren sorteando los vagones que haya parados y ve a por los turbos que hay por allí.



Muchas de las rutas traseras y ocultas abren nuevas oportunidades de encontrar más estrellas y objetos especiales.



Vuelve a pasar por el maravilloso puente del muelle de Sydney, pero esta vez en modo Espejo.

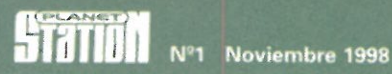


Vigila con los obstáculos que pueda haber en los túneles del tren, porque cuando corres contra Bizley no te puedes permitir ninguna pérdida de velocidad.



¡Eh tío, MiRa qué CoLorEs! La pantalla se iluminará en lila temporalmente cuando cruces una zona de reposición.





# THEME PARK

**Un paseo por el parque de atracciones no significa que vayas a gozar de un viaje en tiovivo, sino más bien que te las verás en una sucesión de curvas cerradas, obstáculos móviles y un bote de un tamaño bestial que se balancea de un lado a otro.**



Al final de este breve sprint entrarás en un túnel que te llevará a tres puntos de teletransporte. Pilla las estrellas y objetos que puedas antes de aventurarte.



Ésta es la peor parte del nivel de entrenamiento. Un enorme barco pirata se balancea sobre un pequeño vacío en el que se supone que tienes que meterte. ¡Qué encanto!



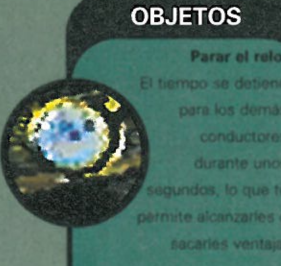
Entramos en tierra de faraones. Cruza el templo a toda pastilla, atropella el sarcófago y roba las estrellas que hay dentro. ¡Bienvenidos a los noventa, colegas!



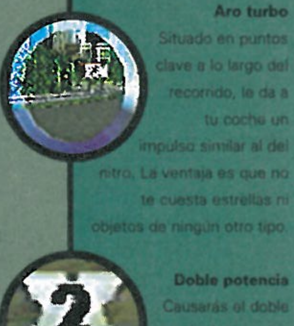

¡Uau, el Ocean Park! Pasa por debajo del cartel y entra en la inmensa garganta de la ballena. Por aquí encontrarás una línea tras otra de estrellas y objetos que recoger.



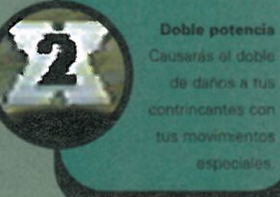

## OBJETOS



**Parar el reloj**
El tiempo se detiene para los demás conductores durante unos segundos, lo que te permite alcanzarles o sacarles ventaja.



**Aro turbo**
Situado en puntos clave a lo largo del recorrido, le da a tu coche un impulso similar al del nitro. La ventaja es que no te cuesta estrellas ni objetos de ningún otro tipo.



**Doble potencia**
Causarás el doble de daños a tus contrincantes con tus movimientos especiales.



GAME OVER



Según por dónde vayas, podrás escoger entre una zona oculta y una de misterio en las que podrás explorar y practicar el pillaje.



Cruza la entrada del templo y gira a la izquierda enseguida para pasar por la pirámide. Reúne todos los objetos que puedas.



Pasa por debajo del túnel por el camino de la izquierda o el de la derecha; los dos te llevan al otro lado. ¡No tiene truco!



Deslízate por la hierba y pasa junto a las chozas de cañas y madera hasta llegar a la puerta estrecha que hay en línea recta. Una pista: hay puntos de teletransporte cerca.



¡Vaya! La cafetería está cerrada y, encima, el callejón no tiene salida. Da la vuelta rápidamente y vuelve a la pista.



Fantástico, una zona secreta monísima con todos —bueno, casi todos— los objetos que podrías desear. Pilla el teletransporte para salir.

LIBRO DE RUTA

| | |
|---|---|
| Editor: | Codemasters |
| Distribuidor: | Proein |
| Precio: | 4.990 pesetas |

2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

# TOCA TOURING CAR Championship

¿BHP, RPM? ¡Habla bien, hombre! Ah, vale, que estamos hablando de *TOCA Touring Car Championship*, un juego de carreras bastante impresionante de Codemasters que ha pasado a la línea Platinum. Pues mira, casualmente tenemos aquí una guía completa de los circuitos con las características de cada coche y algún que otro truco para que dejes clavados a tus colegas.



## CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

### Echa el freno

Para reducir la velocidad en las curvas hay que frenar (sabemos que es humillante, pero tendrás que hacerlo si quieres seguir sobre el asfalto). La mejor manera de aminorar es mantener el acelerador pulsado mientras aprietas el freno: de este modo te aseguras de que saldrás de las curvas lo más rápido posible y con un mayor grado de control.



### Corta por lo sano

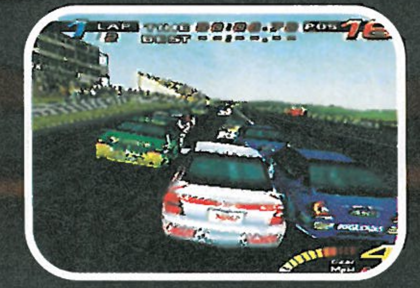
Para adelantar a esos molestos conductores que, sencillamente, no se apartan, lo más probable es que te toque cortar en algunas curvas. Procura por todos los medios no circular por la arena si no quieres que tu velocidad se reduzca drásticamente; por el césped, en cambio, no perderás el ritmo de forma tan brusca. Eso sí: ojo con



meterte en las líneas rectas porque si intentas ir a saco, el coche resbalará y no te hará ninguna gracia.

### Acércate más

Ve con cuidado al intentar adelantar a los conductores torpes, ya que si les das demasiado a menudo recibirás un toque... de atención. Al tercero serás



descalificado y tendrás que abandonar la competición. Normalmente los avisos se dan cuando se choca contra alguien descaradamente a alta velocidad, pero estamos seguros que a ninguno de los lectores se le pasa por la cabeza hacer nada tan feo (¡ah, hola, ¿qué tal, Sr. Schumacher?).

### Curvas cerradas

Como en V-Rally, para cortar no vale con girar el volante y que sea lo que Dios quiera. En casi todas las curvas hay que reducir, aunque si te va el juego sucio también existe el clásico movimiento de "cerrar al contrincante en la curva", que suele acabar con el susodicho zampándose la barrera. Es muy fácil: abalánzate sobre la víctima propicia al entrar en la curva y la fuerza centrífuga hará el resto.



### A bloquear

Usa la vista trasera para tener controlados a tus adversarios. Un poco de bloqueo táctico puede marcar la diferencia a la hora de plantarle cara a la perversa IA de este juego. Eso sí: en las curvas, usa la vista trasera no sólo es una decisión estúpida sino que además puede resultar nocivo para el coche. Que te la puedes pegar, vaya.



## LAS TÁCTICAS DE BAILEY

Para tocar el cielo en esta competición resultan imprescindibles unas dosis de estrategia de sucio bandido. He aquí unas breves lecciones por gentileza del mismísimo rey de los bandidos: el Sr. Bailey. Y recuerda: un perdedor bueno no deja de ser un perdedor.

### Échale morro

Cuando te has estrellado y estás intentando reincorporarte a la carretera, puedes evitar que te adelanten a base de chocar deliberadamente con quien se atreva a intentar pasar. Como lo haces por la legítima razón de que quieres entrar en la pista, no te llamarán la atención (je, je).



### A prueba de frenos

Uno de los movimientos más útiles en cualquier juego de carreras es la prueba de frenos. Si tienes un coche pegado a tus talones que no deja de presionar, pisa el freno y el muy infeliz se empotrará contra tu trasero. Con esto no sólo conseguirás frenarlo sino que además el empujoncito te acelarará a ti y, con un poco de suerte, es posible que el otro conductor pierda totalmente el control de su coche.



### Por la cola

Las peleas en las partidas de dos jugadores y la victoria en el modo de un jugador están garantizadas mediante esta táctica. La LAPD (el departamento de policía de Los Ángeles), por ejemplo, la usa para detener a los ladronzuelos de coches y otros villanos sobre ruedas. Consiste en colocarse justo en línea detrás del coche al que se quiere perjudicar y chocar con el guardabarros del coche contra sus ruedas traseras para que colee.

Si quieres contemplar las consecuencias en todo su esplendor, pruébalo en el momento en que el contrincante esté entrando en una curva. Si en la parrilla de salida estás en segundo o tercer lugar, no dejes de aplicar esta técnica contra uno de los que te preceden y verás la estela que dejas a tu espalda; a los que vengan detrás les hará mucha gracia...



## TRUCOS

**Tírate a lo fácil**
Toma nota de estos trucos e introdúcelos como nombre de tu conductor para conseguir los siguientes efectos:

**Velocidad ridícula**
Bautízate como XBOOSTME para que todos los coches gocen de velocidad extra.

**Vista aérea**
Si te llamas CMCOPTER podrás seguir la carrera a vista de pájaro.

**Coches extra**
Llámate CMGARAGE y aparecerán los dos coches ocultos que verás en nuestra guía.

**Vista superior**
Si como nombre pones CMMICRO verás la carrera desde justo encima de tu coche.

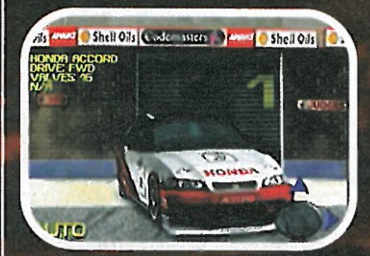
**TOCA *by night***
Si te llamas CMSTARS tus carreras transcurrirán con un bonito fondo oscuro.

**Coche fantasma**
Si como nombre te pones CMNOHITS y ninguno de los coche del ordenador podrá tocarte.

LAS TÁCTICAS DE BAILEY

### Honda Accord

Tracción. Delantera
Válvulas: 16
Potencia: No disponible
El Honda es un buen vehículo para principiantes, ya que no es demasiado complicado de manejar y, por su velocidad, resulta fácil mantenerlo bajo control en la mayoría de curvas sinuosas.



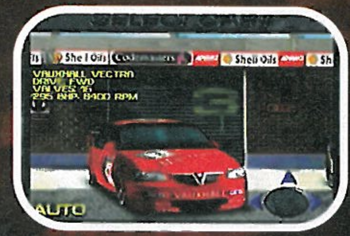

### Audi A4

Tracción: Cuatro ruedas
Válvulas. 16
Potencia: 296 bhp, 8.250 rpm
Esto ya es otra cosa. El Audi tira más a la hora de acelerar, así que prepárate para unas buenas saliditas. Sin embargo, resulta poco maniobrable, o sea que no te emociones en las curvas.



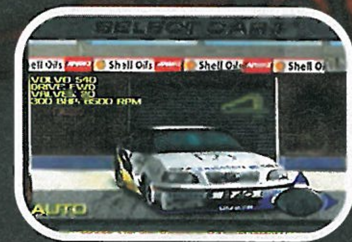

### Vauxhall Vectra

Tracción: Delantera
Válvulas: 16
Potencia: 295 bhp, 8.400 rpm
Este monstruo se comporta como un bloque de cemento a la hora de girar, pero su velocidad punta sería una gran baza si las pistas fueran totalmente rectas. Reservado para expertos.




### Volvo 540

Tracción: Delantera
Válvulas: 20
Potencia: 300 bhp, 8.500 rpm




He aquí otra máquina dotada de turbo. Selecciona esta belleza cuando ya te hayas mamado todos los circuitos muchas veces o para echar unas risas.

### Ford Mondeo

Tracción: Delantera
Válvulas: 24



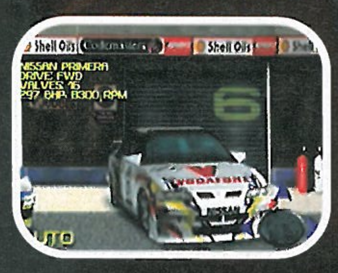




Potencia: 295 bhp, 8.500 rpm
Tiene lo que hay que tener para que la carretera se acuerde de por dónde ha pasado, literalmente. Aunque sean más voluminosos, los demás coches suelen salir peor parados de las colisiones. Procura que no te tengan que amonestar demasiadas veces, que ya te vemos...

### Nissan Primera

Tracción: Delantera
Válvulas: 16
Potencia: 297 bhp, 8.500 rpm
Puedes fiarte de un Nissan. O al menos lo harás después de probar esta soberbia máquina de carreras. El Primera se agarra en las curvas como el que más y mantiene la velocidad necesaria para mantenerse en cabeza.
Definitivamente, la primera elección de un corredor sensato.




### Peugeot 405

Tracción: Delantera
Válvulas: 20
Potencia: 300 bhp, 8.300 rpm




Una gran aceleración y una magnífica velocidad convierten a este poco manejable coche en la máquina perfecta para suicidas. Para coger las curvas tendrás que reducir un montón, o sea que vete despidiendo del buen puesto que habías conseguido.

### Renault Laguna

Tracción: Delantera
Válvulas: 16
Potencia: N/D
El Renault no está nada mal. Tiene una velocidad punta apañada y la conducción resulta bastante cómoda. Lo único es que a la hora de los choques es un poco nena, o sea que no esperes salir de rositas cuando te la pegues.




### Tank

Tracción: Cuatro ruedas
Válvulas: 16
Potencia: N/D
Si escoges este modelo de guerra urbana la idea está clara: aplasta a los contrincantes. En lugar de claxon, tiene un primoroso cañón para que te despaches a gusto con cualquier incauto que se atreva a cruzarse en tu camino.




### Flexmobile

Tracción: Trasera
Válvulas: 20
Potencia: N/D
¿A quién le importa disponer de una velocidad punta decente y de buenas prestaciones en las curvas? A bordo de esta exquisitez, uno está tan preocupado por su aspecto que no le queda tiempo para pensar en esas cosas. Se trata, sin duda, del coche más indicado para salir hecho un brazo de mar a lucir tipillo por la calle mayor. Si quieres una dosis extra de risas, toca la bocina cuando pases junto a algún adversario y, aparte del insulto de rigor, di también: "Estoy demasiado ocupado con mi aspecto".









## Donnington GP

Por mucho que sea el primer circuito del campeonato, no tiene nada de fácil. Sus rectas ligeramente ondulantes desembocan abruptamente en curvas supercerradas que complican bastante la carrera.

01 Acabas de dejar la parrilla de salida y te encuentras ya con esta brusca curva. Al principio de la carrera todos los demás coches se apelotonarán en este punto, o sea que no dudes en cerrarlos para tomar la curva. En las siguientes vueltas procura que tu velocidad no baje de 60 mph al llegar a esta curva.

02 Al entrar en esta abrupta curva mantén una velocidad de alrededor de 90 mph y ten cuidado con el volante al entrar, sobre todo si llueve, porque este tramo es famoso por los espectaculares amontonamientos de coches que se forman.

03 Estos chicanes los puedes tomar a máxima velocidad, pero no apures demasiado. Si te la pegas no te preocupes, porque seguramente te podrás recuperar sin perder prácticamente velocidad. Cuando atravieses los chicanes reduce a 50 mph para entrar con buen pie en la escarpada curva que te espera.

04 Dos curvas de 90º se zampan a los incautos en este punto. Tienes dos opciones: reducir a 45 mph y rodearlos o hundir el pie a fondo y cruzar por la hierba. Recomendamos la segunda porque evita encontronazos con posibles bandidos que hayan optado por la primera alternativa.

05 Justo antes de encarar la última recta debes superar dos curvas gansas al final de cada recta. Si te sigue un adversario controlado por la máquina, aquí es donde intentará adelantarte. Reduce a 50 mph o así y luego ve de lado a lado en la recta antes de aminorar la marcha para la segunda curva y cruzar la línea de meta con el fin de prevenir posibles adelantamientos.

## Silverstone

Cualquiera que haya jugado a *Formula Uno* sabe lo peliagudo que es este circuito. Primero te da una falsa sensación de seguridad a base de unas rectas brutales y luego te estampa contra unas curvas de 45º de auténtica pesadilla.

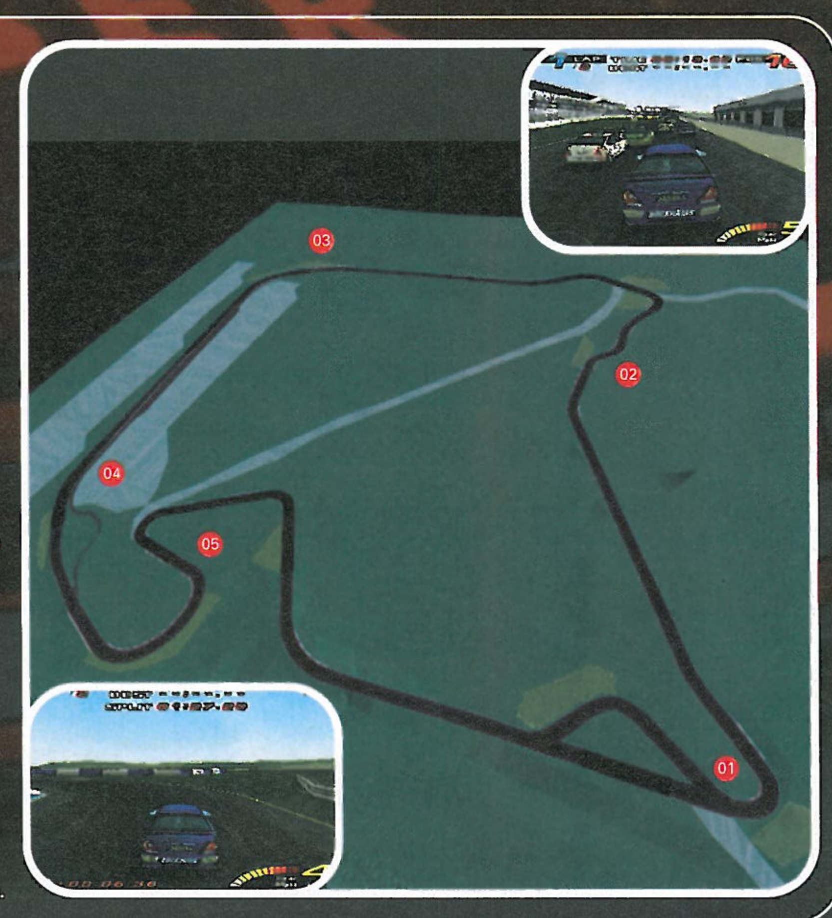
01 La primera recta es una oportunidad perfecta para coger un poco de ventaja. Puedes colocarte fácilmente en uno de los cinco primeros puestos partiendo del furgón de cola de la parrilla si realizas una buena salida. Circula por la derecha de la pista y todos los coches reducirán para tomar la primera curva, lo que te permitirá cortar por en medio de ellos hacia la parte de dentro y colocarte en cabeza.

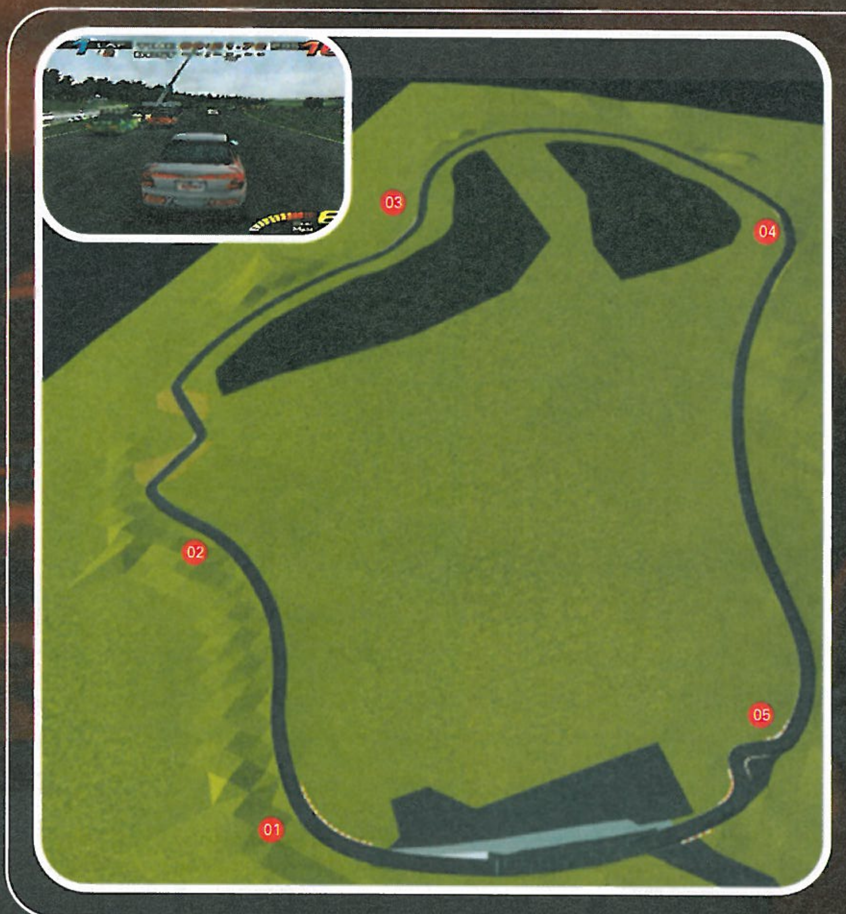
02 Este cartel miente: si intentas torcer a la izquierda en este punto te darás de morros con el pelotón. Cuando pases esta confusa indicación, reduce a 65 mph más o menos y gira a la derecha para entrar en la próxima curva.

03 Tras otra larga recta llegarás, bastante de golpe, a este giro cerrado a la derecha. Usa las vueltas de clasificación para anticiparte y saber cuando hay que frenar: a unas 50 mph tendrías que poder salir airosos de ésta.

04 Después de la última curva no puedes forzar el motor durante mucho tiempo porque al cabo de nada te viene una enorme curva a la izquierda. Mantén una velocidad de 55 mph a lo largo de esta amplia curva y ¡a por la siguiente!

05 Una vez que pases bajo el puente que hay cerca del estadio, estarás casi en casa sano y salvo. Sin embargo, a esta pacífica recta le sigue un tramo endiablado en el que hay que tomar varias curvas seguidas. Ponte a 75 mph y conseguirás salir de la última curva con la potencia suficiente para dejar a tus perseguidores con la lengua fuera.





## Thruxton

Cuna del agua a precio de oro y una de los circuitos más fáciles del juego. Está formado por una serie de suaves ondulaciones que configuran un óvalo con alguna que otra curva cerrada en cada extremo, por lo que resulta bastante rápida y cómoda.

01 En cuanto salgas disparado verás una grúa justo enfrente: úsala como referencia de la curva y colócate en la parte derecha de la pista para situarte por delante de los demás corredores. Aquí también puedes cortar por lo sano (es decir, por la hierba) y dejar atrás a la masa de coches que se amontonan en la curva.

02 En la siguiente curva mantén la velocidad de unas 80 mph. Procura estar lejos de los demás corredores.

03 Después de las dos primeras curvas, el tramo siguiente es relativamente recto y resulta bastante fácil adelantar a los contrincantes. Hay que hacer algún que otro giro, pero suave, y lo único que hay que procurar es mantenerse alejado de los demás coches por si pierden el control y empiezan a dar vueltas.

04 A esta curva se la ve venir desde bastante lejos, lo que te permite prever cuando tendrás que frenar. Reduce a unas 70 mph para asegurarte de que no te vas a salir de la calzada y no aceleres demasiado al salir de la curva porque hay otra al cabo de poco y, si no, no te dará tiempo de reducir lo suficiente.

05 Cuando veas la grúa frena rápidamente porque te avisa de una próxima curva de 90º. Para mantener el coche bajo control ve a unas 45 mph y, a la salida de la curva, pisa el acelerador hacia la victoria si quieres evitar que en el último tramo antes de llegar a la meta te adelante algún conductor de la CPU.

## Brands Hatch

Este circuito no es muy largo, así que es muy importante hacer una buena salida. A lo largo de la pista hay unas cuantas curvas bruscas en las que se puede cortar a través de la hierba para sacarles ventaja a los contrincantes.

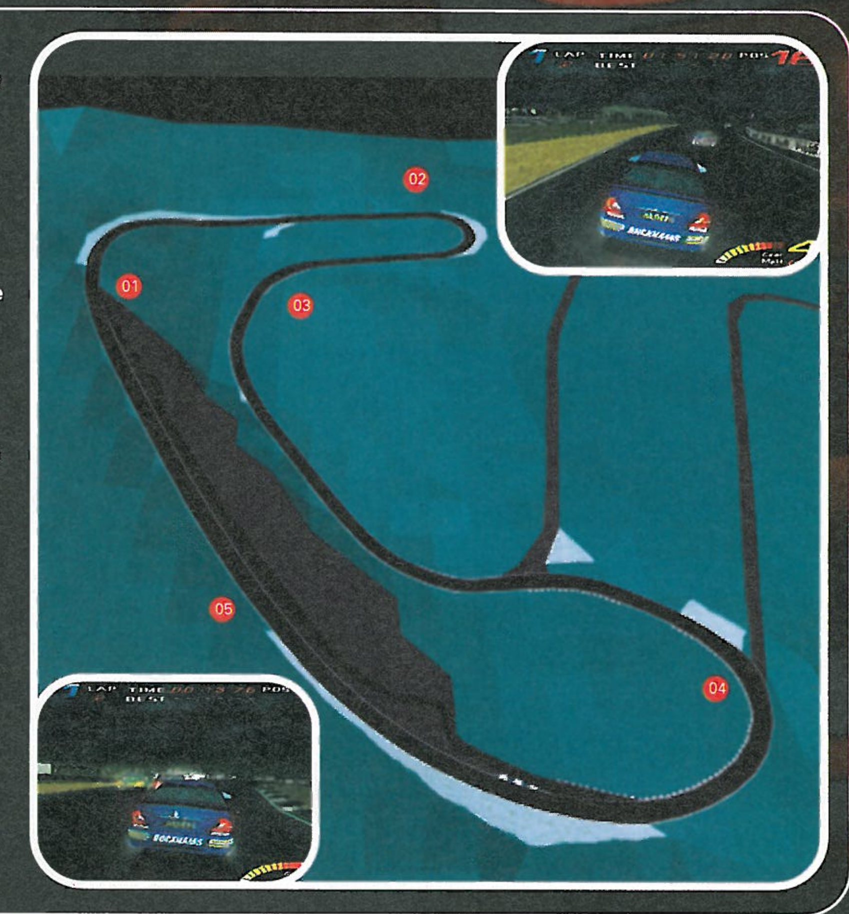
01 Una vez más, corta hacia la parte de dentro de la pista en la primera curva para adelantar a los otros coches. Ciérralos, pero ten cuidado porque ellos también pueden atacarte por la cola.

02 Cuando estés casi justo detrás del signo de Mobil reduce la velocidad hasta 50 mph y desplázate hacia la parte de fuera de la pista para tomar la siguiente curva de 90º. Si los demás coches se han amontonado allí te resultará más fácil aunque no hayas reducido a tiempo, ya que los otros vehículos actuarán como muro de contención.

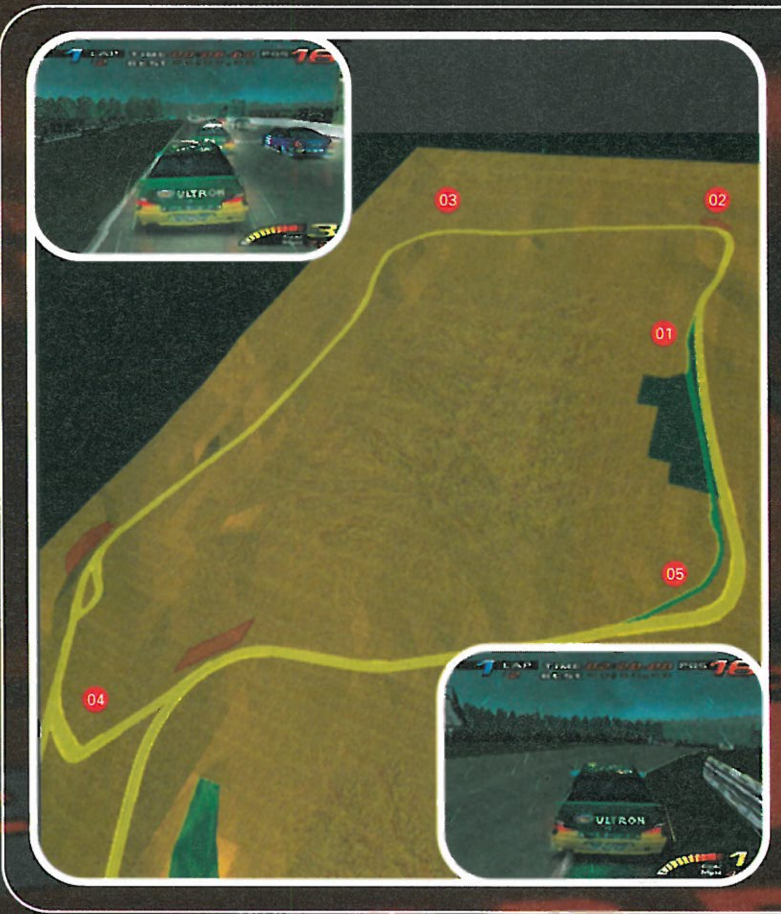
03 Sobre todo no entres en esta curva a más de 75 mph, ya que las zonas de tierra que hay a uno y otro lado de la pista dificultan mucho la recuperación en caso de que salgas despedido. La ventaja de este tramo es que los coches de la CPU suelen frenar demasiado bruscamente al principio de la curva, de modo que lo ponen bastante bien para adelantarlos.

04 Ésta es la ultima curva del circuito, así que reduce a 60 mph para asegurarte de que no te saldrás en el último momento. Aquí resulta difícil mantenerse alejado de los coches de la CPU porque hay poco sitio, pero tienes que conseguirlo como sea porque si no morderás el polvo.

05 Y así entramos en la recta final. ¿Ves esas vallas protectoras a un lado de la pista? Estampar a los coches de la CPU contra ellas no sólo es divertido sino que además les hace perder tiempo. Esto te permitirá oler la victoria si eres lo suficientemente hábil.








## Oulton Park

He aquí otro circuito rápido con un montón de sitios para sacarles ventaja a los rivales y colocarse en buena posición.

La calzada es bastante estrecha y tendrás que ir con cuidado para no chocar demasiadas veces, ya que si te pasas de listo puedes ser descalificado.

01 Nada más empezar la carrera irás a parar a unas magníficas vallas protectoras. Si quieres una buena carnicería recurre a lo darle por la cola a algún coche que vaya demasiado bien y, con un poco de suerte, armarás un buen pitote que hará frenar a los que vengan detrás.

02 No pases de 75 mph al llegar a esta curva porque es realmente extremada. Si estás adelantando no te emociones porque esta zona está plagada de superficies de arena; mejor que te esperes a la siguiente recta para embalarte.

03 Después de unos momentos de relax por gentileza de una prolongada recta te encuentras con esta curva de 90º. Reduce a 55 mph para permanecer en el circuito. Aquí está chungo para cortar en la curva porque está peligrosamente limitada por una zona de arena y hay que ser muy hábil maniobrando para no perder el control.

04 Cuando hayas dejado atrás la curva anterior sólo tendrás que esperar unos segundos para dar con otra curva complicada. En esta ocasión el principal problema es que los otros coches se comportan como si la carretera fuera suya y no se cortan en invadir toda la calzada para girar. Mantén unas 70 mph y corta por la parte de dentro de los coches de la CPU justo al salir de la curva para demostrarles que, en realidad, el dueño de la pista eres tú.

05 Al acercarte a la última curva reduce a 60 mph y reza para que los demás coches no se abalancen sobre ti en masa, que es lo que suelen hacer en estas curvas estrechas. Ten controlada la vista trasera justo antes de entrar en la curva y deshazte de los coches que amenacen con pillarte para dejarlos en la cuneta.

## Croft

Este circuito es algo engañoso. Tiene dos rectas bastante largas pero la mayor parte de la pista está hecha a base de curvas bruscas y ángulos cerrados. Lo mejor es sacrificar la velocidad a favor de la maniobrabilidad, porque ni siquiera las dos rectas permiten aprovechar las ventajas de los coches más potentes.

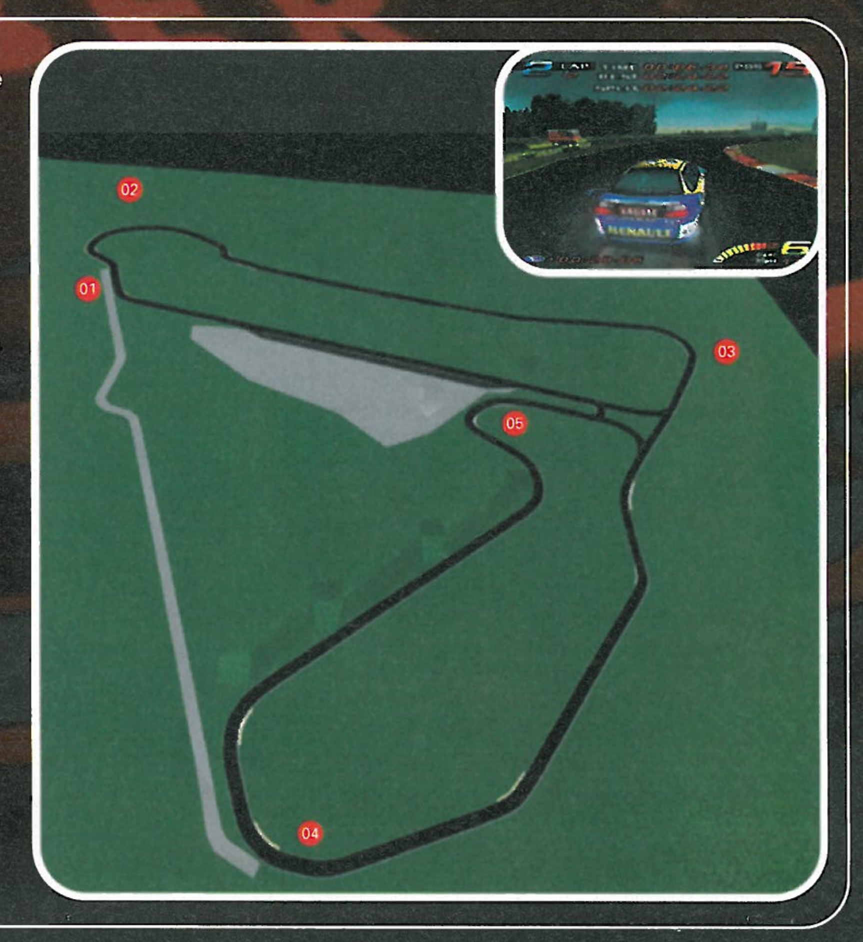
01 La cosa se pone peliaguda ya en la primera curva porque los coches todavía están en grupo. Si has intentado abrirte camino entre ellos te encontrarás en medio de una maraña en cuanto se junten para tomar la curva, lo que resulta ser la mejor posición que puedes ocupar porque ellos mismos te arrastrarán y tú no correrás grandes riesgos.

02 Si sigues el circuito al pie de la letra te verás atrapado en un trayecto tortuoso, o sea que mejor que cortes por la parte de dentro a 45 mph y cojas las curvas en línea recta para ganar tiempo.

03 Después de tomar esta curva a unas buenas 75 mph puedes meter la directa para recorrer la siguiente recta. Eso sí: estáte preparado para reducir rápidamente, sobre todo si el tiempo atmosférico no acompaña, porque la siguiente curva se las trae.

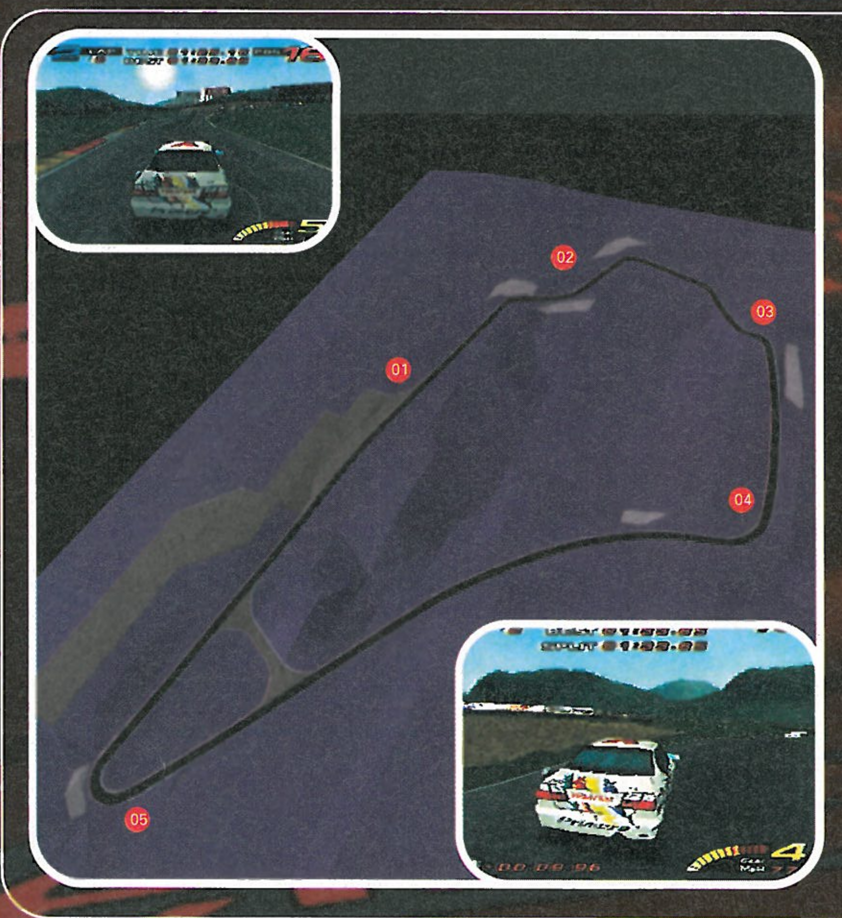
04 Una vez que hayas entrado en la primera curva puedes mantener una velocidad de 70 mph antes de tomar la siguiente curva cerrada a unas 50 mph.

05 Si te pones a tope en esta recta lo puedes pagar caro, porque la curva que te espera no está muy bien señalizada (apenas unos conos) y, si pierdes una pizca de concentración, puedes acabar en una carretera con destino a ninguna parte. Manténte pegado a las vallas interiores para no salirte del circuito y luego reduce a 35 mph antes de girar bruscamente para entrar en la curva en cuanto veas los conos.








## Knockhill

Se trata de un circuito *desaborío* y bastote plagado de zonas de tierra para dejar clavados a los incautos. Los puntos de adelantamiento están contados y muy separados entre sí, o sea que lo mejor en este circuito es que apliques todas tus sucias tácticas de bandido.

01 Nada más salir de la primera curva te encuentras ya con las primeras muestras de la dichosa arena. No pases de 50 mph para prevenir resbalones graves y, si notas que el coche se te va, pon las ruedas rectas y el pie a fondo para recuperar el control.

02 Una vez que salgas de la primera curva, la próxima no se hará esperar. Además es muy brusca, así que no intentes cruzarla acelerando; a una velocidad de 65 mph no debería dar mayor problema.

03 Justo después de la anterior curva el coche entrará en una serie de chicanes. Los puristas no dudarán en ser fieles a la pista para demostrar sus habilidades, pero el resto de los mortales (menos puros) optaremos por cruzar a saco por la hierba y ganar unos preciosos segundos.

04 Las gradas se encuentran justo detrás de una curva en pendiente. Cuando las veas, reduce la velocidad para tomar la curva a unas 45 mph con el fin de asegurarte de que no catarás la arena que hay a continuación de la curva.

05 La recta final está precedida por una curva de pesadilla: 90º no perdonan. Encima, la curva viene seguida de una zona de arena y con mal tiempo resulta muy difícil mantener el control. Frena hasta que no pases de 40 mph para no salirte de la pista.

## Snetterton

Este circuito es para altas velocidades y tan sólo presenta algunos problemas puntuales que amenazan con pararles los pies a los vehículos dotados de turbo. Aun así, ve a tope en esta pista porque casi todas las curvas se pueden tomar a 90 mph sin problemas.

01 Después de una descomunal recta inicial deberías entrar en la primera curva en una buena posición. Si empiezas a girar gradualmente desde antes de tomar la curva sólo tendrás que reducir a 60 mph.

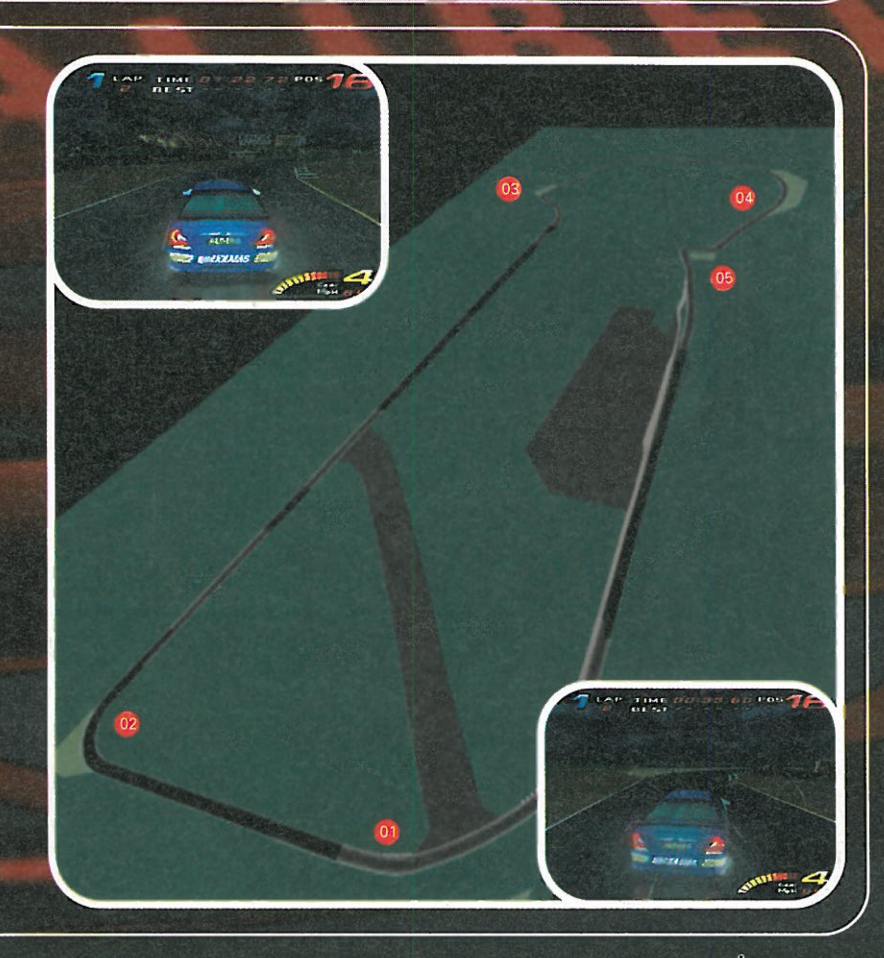
02 Otra curva infestada de arena te espera antes de encarar la segunda recta del circuito. Aquí también, si empiezas a girar antes de entrar en la curva no tendrás que bajar de 60 mph.

03 Frena en cuanto veas la señal de Mobil para salir airoso de la siguiente curva. Manténte a 55 mph antes de girar porque la curva no se ve claramente hasta que no estás de lleno en ella y, si no, será demasiado tarde para frenar.

04 Aquí puedes tomar la curva a 90 mph o poco más sin perder el control del coche, lo que te permite sacarles ventaja a los conductores más gallinas del ordenador. Incluso en el caso de que pierdas el control, pon las ruedas rectas, como antes, y acelera a través de la hierba para volver a la calzada.

05 La doble curva que hay cerca del final del circuito es la parte más escabrosa de todas. Tienes que mantener una velocidad de 65 mph mientras das bandazos de un lado a otro para no dejar pasar a los otros coches.

Resiste la tentación de atravesar por la hierba: reduciría demasiado tu velocidad y te dejaría en mal lugar para encarar la recta final, que empieza justo al salir de la curva.






# ¡GANA!

## CONCURSO

**BASES DEL CONCURSO**
La participación en este sorteo lleva implícita la aceptación de las bases del concurso, que son las siguientes:

- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias)
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo

**El sorteo se celebrará el día 15 de noviembre de 1998 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 3 de PlanetStation.**

### STREET FIGHTER COLLECTION

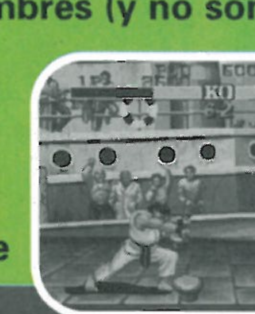
Los marrulleros de barrio de este beat´em-up de Capcom siguen estando en plena forma. Compruébalo tú mismo participando en este concurso en el que sorteamos 5 copias de este juego.

PlanetStation y Virgin te invitan a una dosis de nostalgia —¡qué tiempos aquellos!— si sabes quién interpretó al jefe de los malos en la versión cinematográfica de Street Fighter. Te damos unos nombres (y no son para despistar):



A) Malcolm McDowell
B) Cristopher Walken
C) Raul Julia
D) Jean-Claude Van Damme




CONCURSO SF COLLECTION
¿Quién interpretó al jefe de los malos en la versión cinematográfica de *Street Fighter*?

- A) Malcolm McDowell
- B) Cristopher Walken
- C) Raul Julia
- D) Jean-Claude Van Damme

Nombre: ..................................................
..................................................
Dirección: ..................................................
..................................................
..................................................
Teléfono ..................................................




PlanetStation
Editorial AURUM
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
CONCURSO SF COLLECTION
planet@intercom.es

# SUSCRIPCIÓN

Boleto de suscripción a **PlanetStation** por un año (12 números) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

**Nombre:** ..............................................
**Apellidos:**...........................................
**Dirección:**..............................................
**Nº:**.........**Piso:**.........
**Código postal:** .........................
**Población:**.............................
**Provincia:**.............................
**Teléfono** ..............................

**Forma de pago**

- ❑ Adjunto talón nominativo a Editorial AURUM
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito
- ❑ VISA (16 dígitos)
- ❑ American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

**Nombre del titular:**
.............................................................
**Caducidad:** ..............................................
**Firma:**

**Domiciliación bancaria**
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros: .....................................
**Calle** ...................................................
**Nº** ..................... **Código postal**................
**Población**...................................................
**Provincia** ..................................................

Nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

**Nombre del titular:**.....................................................

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a **Editorial Aurum, S.L.**

**Firma del titular:**

........................, a ...........de .........................de 199....
(Población) (día) (mes)

## ¡SUSCRÍBETE A PLANETSTATION! ...y GANA un controlador HYPERDRIVE de Blaze.

**Te ahorrarás un 15% sobre el precio de portada. ¡Paga 10 revistas y te regalamos 2!**

Mándanos este cupón por carta, fax o correo electrónico a:

**Comercial Atheneum, S.A.**
**Suscripción PLANETSTATION**
**Joventut, 19**
**08830 Sant Boi de Llobregat**
**Tel.: 93 630 74 06**
**Fax: 93 652 45 25**
**E-mail: planet@intercom.es**




# ¡2 en 1! Controlador + Volante

Con la colaboración de:
ARDISTEL, S. L.

**El HyperBlade es compatible con todos los juegos para PlayStation e incluye 3 accesorios intercambiables para el pulgar y 8 botones de disparo. También incorpora un minivolante que mejora la jugabilidad en los juegos de carreras sin renunciar a las funciones de slow y turbo.**

"Sus prestaciones son más amplias que las del mando digital de toda la vida".

**¡Por sólo 4.950 pesetas recibirás PLANETSTATION en casa durante 1 año! Asegúrate de conseguirla cada mes con todos los regalos y promociones que incluye la revista en el kiosco (pósters, libros, etcétera), a un precio reducido y con el fantástico HYPERDRIVE de regalo.**

# Periféricos psx

**Mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables**

**Los cacharritos siempre tienen alguna gracia u otra; como mínimo, la de ser un juguete nuevo. Pero hay algunos que incluso resultan útiles. El Xplorer, por ejemplo, es uno de esos artilugios que en poco tiempo le hacen preguntarse a uno cómo podía vivir sin él.**

## DEX-DRIVE

**Fabricante:** Interact
**Distribuidor:** Netac
**Precio:** Por determinar

Desde hace algún tiempo existen dispositivos que, con algunas limitaciones, permiten leer y grabar tarjetas de memoria de PlayStation desde un PC, pero la unidad DEX-Drive de Interact es el primero de estos utensilios que se comercializará oficialmente en España; está previsto que llegue a las tiendas en diciembre.

El sistema de funcionamiento de DEX-Drive es el siguiente: la unidad se conecta a un puerto serie del PC (la misma conexión que suele utilizarse para el ratón y los módems externos) y, por medio del programa para Windows 95 que viene con el paquete, el usuario puede copiar al PC los bloques de la tarjeta de memoria que desee. Una vez almacenados en el disco duro del ordenador, los usuarios de DEX-Drive podrán intercambiar partidas de PlayStation a través de correo electrónico o de disquetes. Ya sabes: Si tienes una PlayStation y un PC, con este dispositivo ya no tendrás que comprarte más tarjetas de memoria.

Aparte de este interesante artilugio, InterAct también está trabajando en el Dual Shock Analogue, un joypad que sustituirá a su Dual Analogue Barracuda. Según InterAct, las vibraciones de este controlador serán el doble de potentes que las del mando oficial de Sony gracias a su mejor diseño.




Kilos y kilos de códigos para todos los juegos de PlayStation caben en un solo Xplorer.

## XPLORER

**Fabricante:** Fire International
**Distribuidor:** Ardistel
**Precio orientativo:** 10.000 pesetas con cable y software Xlink para PC

El cartucho definitivo con trucos para PlayStation ya está a la venta en todo el mundo, ¡incluso en España, y con el manual en castellano (si no ha salido todavía, tranquilo que no tardará!). Con este cartucho podrás gozar de vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, personajes secretos, energía inagotable y armas y efectos especiales. También incluye un código avanzado de entrada que permite acceder directamente a la acción.

El Xplorer tiene una capacidad de 120 kilobytes, por lo que supera ampliamente a la de muchos otros dispositivos del mismo tipo, como el Action Replay de Datel. Aparte de los cientos de trucos que lleva de serie, es capaz de almacenar hasta 10.000 trucos y códigos avanzados. Además de multiplicar por 7 la capacidad del Action Replay, el Xplorer resulta un 40% más barato y es compatible con sus códigos y con los de Game Shark.

Según Fire International, el kit Xplorer completo puede usarse junto con un PC para, entre otras cosas, extraer ciertos gráficos de los juegos, descubrir más códigos o crear otros nuevos e incluso descargar de Internet la versión más reciente de la lista de trucos que Fire International actualiza periódicamente. Todo apunta a que el Xplorer va a convertirse rápidamente en el mejor amigo del jugador tramposo de PlayStation.

Puntuación:    



## HYPERDRIVE

**Fabricante:** Blaze
**Distribuidor:** Ardistel
**Precio:** 2.495 pesetas

El nuevo controlador analógico digital de Blaze se presenta como alternativa al pad estándar, respecto al que introduce algunas mejoras muy interesantes. En primer lugar, incorpora un pequeño e innovador volante integrado a las teclas de dirección digitales que, después de un breve plazo de adaptación por parte del usuario, puede resultar muy útil en simuladores de carreras. El segundo elemento extra del Hyperdrive es una pequeña pieza que se monta directamente sobre el pad direccional; su función consiste en emular a los *champiñones* analógicos del mando Dual Shock oficial. Si bien el mando no resulta tan suave y dócil como el de Sony, es bastante preciso y sus prestaciones superan ampliamente a las del mando direccional estándar.

Por último, el Hyperdrive posee el grupo de botones que habitualmente se encuentra en los controladores que no son oficiales (slow, turbo...), cuya utilidad varía en función del juego. Aparte de las prestaciones, cabe destacar su precio, que hace que este mando resulte muy competitivo. En conjunto, se trata de una opción a tener en cuenta a la hora de elegir un segundo pad para nuestra Play.

El Hyperdrive es más ligero y un poco más pequeño que el estándar de Sony.

Puntuación:    

## SPHERE 360°

**Fabricante: ASCII Entertainment**
**Distribuidor: Ardistel**
**Precio: Por determinar**
(orientativo: unas 13.000 pesetas)



El mayor grado de control nunca visto en una consola... pero sólo para los shoot'em-up en primera persona.

A primera vista, este mando futurista no parece más que un joypad normal de color plateado con una bola negra enorme donde deberían estar los botones L1 y L2. ¿Qué es? Pues se trata de un mecanismo de control que ya hace años comenzó a utilizarse en la NASA y en los entornos profesionales de diseño por ordenador. Este tipo de aparatos se conocía originalmente como spaceball o "esfera espacial" y, una vez te acostumbras a manejarla, proporciona un grado de control inusitado para manejar objetos en entornos 3D.

El usuario puede girar y empujar o estirar la esfera en los tres ejes de movimiento: adelante/atrás, arriba/abajo e izquierda/derecha. Si tuerces la bola a la izquierda, tu personaje girará a la izquierda, y si la empujas hacia delante tu personaje avanzará. Las posibilidades de este sistema de control son increíbles; con una sola mano puedes controlar los movimientos de caminar, correr, desplazarte de lado, saltar o volar. Mientras tanto, la otra mano queda libre para utilizar todos los botones o las teclas de dirección convencionales, que están debajo de la esfera.

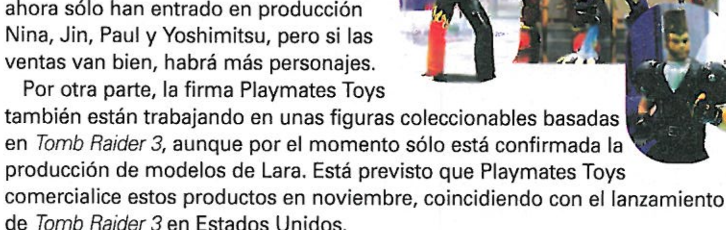
Sin embargo, para llegar a dominar el Sphere 360º hay que someterse a un proceso de aprendizaje largo y duro; al principio, siempre mueves instintivamente la esfera en la dirección errónea y los resultados pueden llegar a ser exasperantes. Pero la recompensa vale la pena: cuando te has adaptado al manejo del Sphere 360º, su uso es muy intuitivo y, por ejemplo, resulta muy fácil ponerte a la espalda de tus enemigos en un shoot'em up en primera persona.

El modo normal permite controlar a la perfección tus movimientos en los juegos compatibles con mandos analógicos. Para los títulos que carezcan de esta prestación, lo más interesante es que el Sphere 360º también posee un modo analógico simulado.

Paradojas de la vida: un periférico que en un tipo de juegos te proporciona un control sin límites sobre tus movimientos, en casi todos los demás representa básicamente un estorbo. Y es que el Sphere 360º está casi totalmente limitado a servir para títulos shoot'em up en primera persona; que a nadie se le ocurra, por ejemplo, que con este extraño controlador podrá ganar a alguien en *Tekken 3*. A este inconveniente se añadirá, probablemente, el del coste; aunque el distribuidor de este producto para España todavía no había determinado su precio de venta al público, es de esperar que éste sea similar al del Reino Unido, donde al cambio cuesta unas 12.500 pesetas. Con todo, si te gustan estos aparatejos y te vuelven locos los juegos de estilo *Forsaken* o *MDK*, al cabo del tiempo estarás más que satisfecho de haberte gastado estas perras.

Puntuación:  (si fuera más versátil y más baratito...)

## MÁS 3D IMPOSIBLE



El fabricante de juguetes Palisades Toy está creando una serie de figuras basadas en los personajes de *Tekken 3*. Hasta ahora sólo han entrado en producción Nina, Jin, Paul y Yoshimitsu, pero si las ventas van bien, habrá más personajes.

Por otra parte, la firma Playmates Toys también están trabajando en unas figuras coleccionables basadas en *Tomb Raider 3*, aunque por el momento sólo está confirmada la producción de modelos de Lara. Está previsto que Playmates Toys comercialice estos productos en noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de *Tomb Raider 3* en Estados Unidos.

Un tercer fabricante, Toy Biz, se halla elaborando figuras basadas en el título *Darkstalkers*, que saldrán a la venta en EE.UU. a finales de año.

## RACING SYSTEM

**Fabricante:** **Act Labs**
**Distribuidor:** **Por determinar**
**Precio:** **No disponible**



En pocas palabras: es igualito que uno de verdad.

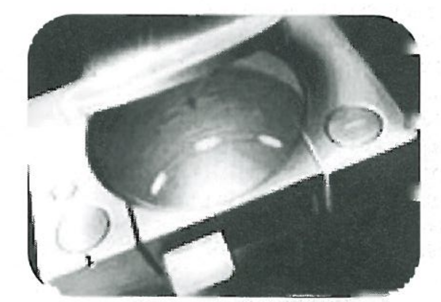
La oleada de nuevos volantes para PlayStation parece imparable, pero este modelo es el primero que hemos visto que tiene el mismo aspecto y el mismo funcionamiento que un volante de coche de verdad. Los pedales que vienen con el Racing System, que tienen una base muy grande y una construcción muy sólida, son con mucha diferencia los mejores que hemos probado hasta hoy. El propio volante es pequeño, como los que se usan en los coches deportivos, y bastante más pesado que la mayoría de los modelos de la competencia.

Pero nada es perfecto: un fallo tan pequeño y tonto como unas fijaciones inadecuadas pueden dar al traste con las expectativas de muchos usuarios. Resulta que estos agarres sólo pueden fijarse sobre mesas de un grosor máximo de unos 3 centímetros, y el volante no puede funcionar si no está sujeto.

Sin embargo, si tienes la mesa adecuada harás bien en buscar una tienda en la que consigan el Racing System de Act Labs vía importación. De hecho, con un volante tan impresionante como éste, preocúpate primero por él y luego por la mesa.

Puntuación: 

## EL PDA PARA PLAYSTATION, LIGADO A FINAL FANTASY VII



Uno de los prototipos de la PlayStation 2, que, por supuesto, tendrá PDA.

En Japón se rumorea que el futuro dispositivo auxiliar para PlayStation de estilo PDA (*Personal Digital Assistant* o asistente digital personal) tendrá una aplicación práctica en *Final Fantasy VIII*. Si se confirma esta noticia, podría decirse que este nuevo juego de la saga creada por Square será el equivalente de un "título de lanzamiento" para el nuevo invento (cuya comercialización en Estados Unidos, por cierto, confirmó Sony durante la pasada feria E3 de Atlanta).

Según se ha especulado, Square podría implantar en el juego la capacidad para capturar un personaje en *FFVIII* y grabarlo en el PDA para guardarlo como animal doméstico virtual. De esta forma podrían realizarse combates entre dos criaturas grabadas en PDA, lo que podría generar otro fenómeno Tamagotchi o Pocket Monsters. Square no ha desmentido esta posibilidad y, de hecho, ha declarado que no dejará de estudiar nuevas prestaciones hasta el último momento.

Con independencia del resultado final, esta idea parece excelente para potenciar las ventas del nuevo dispositivo de Sony. Nintendo, por su parte, está gastando centenares de millones de pesetas en la promoción de la serie Pokemon en el mercado estadounidense; resulta irónico que Sony pueda aprovechar esta campaña de su rival para popularizar también su nuevo producto.










CÓMIC

# MIGHTY ZAO IN LEVEL WORLD

GUIÓN Y DIBUJOS ABRAHAM LÓPEZ GUERRERO

















Se desactualiza por momentos
¡Versión 1, Versión 1... Oh no, maestro!
Ha perdido mucha energía
Se está muriendo
No Zao, no te aflijas Ya no me juega nadie. Te he enseñado lo que sé. Ya no me siento útil.
Zao eres la última versión. En tus manos está el futuro. No tengas miedo de enfrentarte a tu destino. Adiós muchachos. Recordad que no somos ratones, somos héroes.
Zao, espera, no te lo tomes así, es ley de vida. La programación
Déjame Leva. Quiero estar sólo !!!
A veces Zao desearía no ser un videojuego de última generación.
4698

# En el próximo número...

A LA VENTA EL 15 DE NOVIEMBRE

GUÍAS PASO A PASO
NINJA
VICTORY BOXING 2
S.C.A.R.S.
WWF: WARZONE...

## MORTAL KOMBAT 4

Deja que corra la sangre con la guía de este brutal beat'em-up que publicamos el mes que viene. Te desvelamos todos los movimientos y todos los secretos para que disfrutes de la fatalidad gore. ¡El lote más sagriento del año!

**Ya puedes ir reservando tu número 2 de PLANETSTATION, porque si te quedas sin él lo vas a lamentar toda la vida...**

Además, las segundas partes de:

MEDIEVIL
C&C: RETALIATION
BREATH OF FIRE III
DUKE NUKEM: TIME TO KILL

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.






ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 - ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com
De venta en tiendas especializadas y Grandes Almacenes
BLAZE
Nº 1 EN EUROPA
PARA PLAY STATION Y SATURN
100% COMPATIBLES CON TODOS LOS JUEGOS EXISTENTES EN EL MERCADO. PUNTUACIÓN 9,5 SOBRE 10
ERAZER
9,5
PISTOLA SCORPION
METRALLETA ERAZER
Tiro a tiro y Ráfagas
- 1 MB 15 BLOQUES
- 2 MB 30 BLOQUES*
- 4 MB 60 BLOQUES*
* SIN COMPRESION DE DATOS
4MB, 60 SLOT MEMORY CARD
MEMORY CARD
for PlayStation
2MB MEMORY CARD
for Playstation
30 SLOT MEMORY CARD
4 MB
MANDO DUO SHOCK
ANALOGICO Y DIGITAL
RUMBLE PACK
+ MEM 1MB N64
HYPER N64
XTREME
COMBAT
HYPER
BASICO
FUNCION TURBO Y SLOW EN HYPER, COMBAT, Y XTREME

# PLANET STATION

100% PLAYSTATION 0% OFICIAL

Colony Wars Vengeance (imágen cedida por Psygnosis)